Las estructuras políticas necesitan cambiar. Nuevas estructuras emergerán gracias a gente que actúa y se comunica en el presente, y no que habla acerca de un futuro ficticio.

Democracia de Código Abierto:

Cómo la comunicación en línea (conectada) está cambiando la política fuera de línea (desconectada)*

Douglas Rushkoff

1. Introducción

2. De Moisés a los módems: la desmitificación de la narración de historias y la toma de control

3. La comunidad electrónica: desde el nacimiento a la reacción

4. La oportunidad para el renacimiento

5. Democracia en red

6. Código abierto: Imaginemos la democracia de redes

7. Conclusión

Agradecimientos

Gracias a Tom Bentley y a toda la gente de Demos por la oportunidad para extender esta investigación a una comunidad nueva de pensadores. Gracias a mi asistente editorial, Brooke Belisle, y a mis colegas, incluidos Andrew Shapiro, Steven Johnson, Ted Byfield, Richard Barbrook, David Bennahum, Red Burns, Eugenie Furniss y Lance Strate.

1. Introducción

La emergencia de espacios virtuales interactivos puede ofrecer un nuevo modelo de cooperación. Aunque haya defraudado a muchos en la industria de la tecnología, el surgimiento de medios interactivos, el nacimiento de un nuevo medio, la batalla por controlarlo y la caída del primer bando victorioso, nos han enseñado un jurgo acerca de la relación entre las ideas y los medios a través de los cuales ellas son difundidas. Aquellos que presenciaron, o mejor, participaron en el desarrollo del espacio virtual interactivo tienen un entendimiento novedoso de la manera en que las narrativas culturales se desarrollan, se monopolizan y se cuestionan. Este entendimiento se extiende, mediante alegorías y experiencia, a áreas que están mucho más allá de la cultura digital, al campo más vasto de los desafíos de nuestro tiempo.

Mientras el mundo confronta el impacto del globalismo, las amenazas de fundamentalismo nuevamente revitalizadas y la emergencia de sistemas de valores aparentemente irreconciliables generan una razón para creer que vivir de una forma interdependiente no es solamente posible sino también preferible al individualismo competitivo, al etnocentrismo, al nacionalismo y al particularismo que han caracterizado la mayor parte del pensamiento y la cultura de finales del siglo XX.

Los valores engendrados por una cultura emergente de redes pueden, de hecho, ayudar a un mundo en lucha con el impacto del globalismo, con el atractivo del fundamentalismo y con el choque de sistemas de valores en conflicto. Gracias al papel actual y alegórico de las tecnologías interactivas en nuestro trabajo y en nuestras vidas, ahora podemos llegar a tener la capacidad de entender muchas conceptualizaciones sociales y políticas en contextos muy nuevos. Tenemos la capacidad de poner en marcha la clase de conversaciones que cambiarán la relación de individuos, partidos, credos y naciones no solamente entre ellos sino también con el mundo en general. Estas tecnologías de comunicación interactiva podrían incluso ayudarnos a entender la autonomía como un fenómeno colectivo, un estado compartido que emerge espontáneamente y muy naturalmente cuando a la gente se le permite participar activamente en procura de su auto-interés mutuo.

La emergencia del Internet como una comunidad auto-organizada, su subsiguiente cooptación por parte de los grupos de interés, el resultado del colapso de la pirámide punto-com y el más reciente renacer autoconsciente de los más activos foros de los medios interactivos, sirven como un estudio de caso en la política del renacimiento. La batalla por el control de las nuevas y poco entendidas tecnologías de comunicación ha hecho que devengan transparentes muchas de las agendas implícitas en nuestras narrativas políticas y culturales. Mientras tanto, las mismas tecnologías empoderan a los individuos para que tomen parte en la creación de nuevas narrativas. Así, en una era en la que perversiones crasas del populismo y las exigencias exageradas de seguridad nacional amenazan las bases mismas de la democracia representativa y de la libre discusión, las tecnologías interactivas nos dan un rayo de esperanza para un espíritu renovado de compromiso cívico genuino. La propia supervivencia de la democracia como una realidad funcional puede depender de nuestra aceptación, como individuos, de roles de adulto en la concepción y el manejo de la forma y la dirección de la sociedad. El mejor entrenamiento para esos roles puede obtenerse en línea.

En suma, el espacio virtual interactivo ofrece una nueva manera de entender la misma civilización y un nuevo conjunto de buenas razones para el compromiso con una realidad cívica más enteramente de cara a lo que son los muchos riesgos y compromisos percibidos (o enseñados) asociados con un comportamiento cooperativo. Tristemente, a consecuencia de la proliferación de los medios tradicionales no participativos y de propaganda, tanto los mercadólogos como los políticos han tenido éxito en su esfuerzo por tornar a cada individuo en contra de su prójimo, a cada ciudad en contra de otra, a cada nación en contra de otra. Mientras tales estrategias venden más productos, ganan más votos e inspiran un sentido exclusivo de salvación (no podemos compartir, colaborar con gente a quien se nos han enseñado a desconfiar), esas estrategias ponen en peligro lo que queda de sociedad civil. Ellas amenazan la última esperanza de evitar millones de muertes en el próximo conjunto de guerras de petróleo justificadas por la fe.

En la medida en que el espacio virtual establecido, especialmente en los Estados Unidos, deviene mucho más centralizado y orientado por el ánimo de lucro, está disminuida su capacidad para ofrecer una multiplicidad de perspectivas acerca de asuntos

de importancia global. En los Estados Unidos, el cubrimiento de la guerra en Irak significó vender la guerra de Irak. Cada uno de los conglomerados mediáticos transmitió la narrativa cuidadosamente preparada por el régimen estadounidense, tanto que para la época de la guerra una encuesta de Knight Ridder constató que la mitad del público estadounidense creía que ciudadanos iraquíes habían participado directamente como secuestradores de los aviones el día 11 de septiembre del 2001. Cuanto más integrados a las tropas de coalición estuvieron los reporteros de los principales medios, más integrados al lenguaje y a las prioridades del Pentágono devinieron. Los mensajes que enviaban los periodistas se referían a la muerte de los soldados iraquíes de manera regular en los términos de "ablandar la posición enemiga", a los bombardeos como "objetivos de oportunidad" y a las muertes de civiles con el ahora risible término de "daño colateral". Este fue, fundamentalmente, el motivo propagandista para integrar a los periodistas a las tropas: cuando la vida de los periodistas depende del éxito de las tropas con las que ellas viajan, el cubrimiento noticioso deviene sesgado.

Sin embargo, esto no inhibió a la mayoría de los periodistas de crear sus propios blogs: diarios en Internet mediante los cuales ellos pudieron compartir respuestas más sinceras a las preguntas más acuciantes de la guerra. Las entradas personales de los periodistas proporcionaron un rango mucho de opiniones más amplio sobre las estrategias y las motivaciones de todos los lados en el conflicto que lo que había disponible, especialmente para los estadounidenses, en los medios tradicionales y de cable.

Para un surtido aun más amplio de perspectivas, los usuarios de Internet tenían la libertad de comunicarse con el llamado enemigo, como en el caso del blog *Dear Read*, escrito por alguien a quien los más expertos en Internet llegaron a considerar como una persona real que vivía en Bagdad, que manifestaba su oposición a la guerra. Este diario de nobles aspiraciones por la paz y por una mejor vida en Bagdad se convirtió en una de las fuentes de información y opinión acerca de la guerra más leída en la red.

Claramente, el éxito de sitios como el *Dear Read* proviene de la necesidad que tiene nuestra sociedad, cada vez más compleja, de múltiples puntos de vista sobre los asuntos más acuciantes, especialmente cuando ella está confrontada por un espacio virtual establecido que parece converger en una sola agenda aprobada por el gobierno y

las corporaciones. Estas fuentes de información alternativas están teniendo más atención y credibilidad que las que ellas realmente merecerían, pero esto solamente ocurre porque ellas son la única fuente de oposición lista para ser consultada, o incluso el único medio de pensamiento independiente disponible. Aquellos que eligen articular y difundir sistemas de valores alternativos están trabajando en contra de la corriente y contra crecientes mitologías concretizadas del mercado, la iglesia y el estado, pero ellos son los que finalmente tienen las llaves del renacimiento de esas tres instituciones en un contexto enteramente nuevo.

La revolución en las comunicaciones quizá no haya traído consigo ni la salvación para el mundo de los intercambios de valores ni la infraestructura tecnológica para un sistema global de distribución de recursos. Aunque quizá esté agotada una dirección posible para la implementación de una nueva tecnología de medios, una vez más otra miríada de cambios potenciales nos hace un guiño. Aunque no nos proporcione un modelo de soluciones para los negocios y el mercadeo a prueba de fuego, el surgimiento de los medios interactivos nos brinda el comienzo de nuevas metáforas de cooperación, una nueva fe en el poder de la actividad en redes y nueva evidencia de nuestra capacidad para participar activamente en la autoría de nuestro destino colectivo.

2. De Moisés a los módems: la desmitificación de la narración de historias y la toma de control

Vivimos en un mundo de historias. No podemos evitar el uso de narrativas para interpretar los eventos que ocurren alrededor nuestro. La impredecibilidad de la naturaleza, de las emociones, de las interacciones sociales y de las relaciones de poder condujo a los seres humanos de los tiempos prehistóricos a desarrollar narrativas que describían los patrones subyacentes a los movimientos de esas fuerzas. Aunque nos gusta pensar que la gente primitiva realmente creía en los mitos que habían creado acerca de todo, desde el clima hasta la vida después de la muerte, un grupo numeroso de historiadores de las religiones ha concluido que las religiones tempranas eran interpretadas mucho más metafóricamente que las religiones de la actualidad. Tal y como lo explica Karen Armstrong en *Una Historia de Dios*,[i] así como muchísimos otros historiadores de las religiones y filósofos desde Maimónides hasta Freud nos han rogado que entendiéramos, los antiguos no creían que el viento o la lluvia fuesen dioses. Ellos inventaron caracteres cuya personalidad reflejaba las propiedades de los elementos a los cuales estaban asociados. Los caracteres y sus historias servían más como medios para recordar que haría frío durante cuatro meses antes de que la primavera retornara que como explicaciones genuinamente aceptadas de los cambios de la naturaleza. La gente, de una manera activa y muy autoconsciente, antropoformizó las fuerzas de la naturaleza.

En tanto distinta gente y grupos diferentes competían por autoridad, las narrativas comenzaron a ser usadas para ganar ventajas. Las historias ya no fueron usadas simplemente para predecir los patrones de la naturaleza sino para describir e influir el curso de la política, de la economía y del poder. En tal mundo, las historias competían solamente sobre la base de su capacidad para ganar creyentes, para ser interpretadas como reales. Cuando el Faraón o el Rey era tratado como si fuera un dios, sus súbditos participaban activamente en semejante representación. Sin embargo, el rey tenía que probar su potencia de forma real, y en intervalos regulares, para asegurar que sus súbditos continuaran participando en ello. Empero, si el gobernante podía de alguna manera hacer que sus seguidores aceptaran la historia de su autoridad divina como un hecho histórico,

entonces el gobernante no tenía que probar nada. La historia se justificaba por sí misma y era aceptada como si fuera una realidad.

En este sentido, la civilización temprana era realmente sólo el proceso mediante el cual gente más vieja y débil usaba historias para mantener a raya a gente más joven y fuerte. Para cuando los jóvenes eran lo suficientemente viejos para saber qué era lo que estaba pasando, ellos mismos ya estaban comprometidos con el sistema, o eran físicamente débiles, para arriesgarse a exponer las historias como mitos. De forma más positiva, esas historias proporcionaban la suficiente continuidad social para que echaran raíces ciertos desarrollos que habían durado generaciones.

El Antiguo Testamento, por ejemplo, es básicamente la historia repetida de cómo los hijos más jóvenes intentan ponerle conejo a sus padres con el fin de obtener privilegios heredados basados en la primogenitura. Desde luego, ésta es simplemente una alegoría de los Israelitas que tomaron el lugar de la primera civilización, la egipcia. Incluso aquellos que interpretaron la historia como una metáfora más que como un hecho histórico persistieron en hacer pasar esa metáfora a cuento de la tradición ética que ella contenía: la de un pueblo que intentó promulgar la justicia social más que simplemente recibirla.

La narración de historias: comunicación y medios

Desde los tiempos bíblicos, hemos vivido en un mundo en el cual las historias que usamos para describir y predecir nuestra realidad han sido presentadas como si fueran verdad y, por error, las hemos tomado como si fueran hechos. Esas narraciones, y sus narradores, compiten por creyentes de dos maneras: mediante el contenido de las historias y mediante el medio o los instrumentos a través de los cuales son contadas esas historias. El contenido de una historia puede ser considerado el *qué* y la tecnología mediante la cual ella se transmite puede ser considerada como el *cómo*. En momentos en los cuales las nuevas tecnologías de narración de historias se han desarrollado, el valor competitivo del medio puede ser mucho más influyente que el valor mismo del mensaje.

El acceso exclusivo al *cómo* de la narración de historias le permite a los narradores monopolizar el *qué*. En los tiempos antiguos, la gente era cautivada por la

épica del narrador así como por su capacidad para recordar miles de líneas de texto equivalentes al contenido actual de la Ilíada y de la Odisea. Del mismo modo, un programa de televisión o un comercial nos atrapa en su conjuro tanto por la magia de la tecnología usada en su emisión como por el contenido de su libreto. Quienquiera que tenga el poder de meterse en la caja mágica tiene el poder de escribir la historia que terminaremos por creer.

No llamamos a la estofa propia de la televisión programación sólo porque sí. La gente que hace televisión no programa nuestro televisor o el horario vespertino: ellos nos programan. Usamos el dial para escoger que programa vamos a recibir y entonces nos sometemos a él. Esto no es en sí mismo peligroso; pero entre menos entendimiento y control tenemos acerca de aquello con lo que nos nutrimos a través de la televisión, más vulnerables nos hacemos a los caprichos de los programadores.

Para la mayoría de nosotros, lo que vemos en el televisor es magia. Antes de la era de los VCR y de las cámaras de video, esto era mucho más pronunciado. La creación y la emisión de un programa de televisión era un acto mágico. Quienquiera que tenga su imagen en esa caja debe ser alguien especial. Por los años sesenta, Walter Cronkite terminaba su presentación de noticias con la afirmación, "y así es" ('and that's the way it is.') Era su capacidad para aparecer en la caja mágica lo que le daba la tremenda autoridad necesaria para atribuirse el derecho a una verdad absoluta.

Yo siempre he reculado cuando esta ventaja retórica es explotada por aquellos que tienen el poder de monopolizar un medio. Considérese, por ejemplo, la escena en la tercera película *Guerra de las Estrellas, Retorno del Jedi* en la que Luke y Hans Solo han aterrizado en una luna extraña y son tomados por una tribu de pequeñas criaturas de peluche llamadas Ewoks. En un esfuerzo por obtener su liberación, los dos robots de Luke le cuentan a los Ewoks la historia de la lucha de sus héroes contra las fuerzas oscuras del Imperio. C3PO, el androide dorado, relata el cuento mientras R2D2 proyecta imágenes holográficas de naves espaciales de guerra. Los Ewoks se deslumbran con los efectos especiales de R2D2 y terminan absortos en el cuento de C3PO: el *cómo* y el *qué*. Los Ewoks están tan conmovidos por la historia que no solamente liberan a sus prisioneros sino que, a nombre de éstos, luchan en una guerra violenta. ¿Qué tal si el

villano protector del Imperio, Darth Vader, hubiese llegado a la luna extraña y hubiese contado su historia y la hubiese completado con sus propios efectos especiales?

La programación de televisión comunica mediante historias y ejerce influencia sobre nosotros mediante sus aparentes capacidades mágicas. Los programadores crean un personaje que nos gusta y con quien nos podemos identificar. Mediante una serie de desarrollos en la trama, logran poner al personaje en una situación de peligro. Nosotros le seguimos y una sensación de tensión surge dentro de nosotros.

Esto es lo que Aristóteles llamó el surgimiento del arco de la acción dramática. El narrador de historias pone al personaje, y a su audiencia, en tanto peligro como el que podamos tolerar antes de inventar una solución, el rescate, lo cual nos permite a todos respirar con una sensación de alivio. En los tiempos de Aristóteles esta solución era llamada *deus ex machina* ("dios surgido de la máquina"). Uno de los dioses griegos literalmente descendía en un mecanismo desde las vigas y le salvaba el pellejo al héroe. En una película de Arnold Schwarzenegger, la solución milagrosa toma la forma de una nueva pistola láser superpoderosa. En un comercial, la solución es, desde luego, el producto al que se le hace publicidad.

Los comerciales de televisión han perfeccionado esta técnica de narración de historias en el paquete perfecto de 30 segundos. Un hombre está en su trabajo cuando su esposa llama para decirle que ella ha chocado su carro. El jefe aparece para decirle que ha perdido un cliente muy importante, su saldo en el banco está en rojo y su secretaria renuncia. En ese momento su cabeza la duele. Hemos seguido al pobre tipo todo el camino hasta llegar al arco de tensión de Aristóteles. ¿Qué puede hacer el tipo? Abre el cajón superior de su escritorio y encuentra un frasco con la marca de una pastilla para aliviar el dolor. Se traga una mientras una animación hi-tech fascinante demuestra que la pastilla pasa a través de todo su cuerpo. El tipo, y nosotros, estamos liberados de nuestra tortura.

En este medio pasivo y misterioso, cuando hemos sido llevados a un estado vicario de tensión, estamos mucho más dispuestos a tragar cualquier píldora y a aceptar cualquier solución que ofrezca el narrador de historias.

Interactividad: el nacimiento de la resistencia

Los medios interactivos cambiaron esta ecuación. Imagine que su padre estuviera mirando un comercial de aspirinas en 1955 en su vieja consola de televisión. Aun si él sospechara que está viendo un comercial diseñado para ponerlo en estado de ansiedad, con el fin de cambiar de canal y liberarse de una tensión externamente impuesta, habría tenido que mover el maíz pira de su regazo, jalar de la palanca de su silla reclinadora, caminar hacia el televisor y operar manualmente el dial. Todo esto equivaldría a una suerte de acción rebelde de parte de un televidente de ojos llorosos. No importa cuán horroroso pudiera ser, quedarse sentado y ver todo el comercial hasta que el tipo sacara las pastillas del cajón le ahorraría un poquito de energía humana. El cerebro, siendo perezoso, escoge el camino de menor resistencia. Por lo tanto, su padre se queda sentado durante todo el comercial.

Adelante la secuencia de manera rápida y repentina al año 1990. Un niño con un control remoto en sus manos hace el mismo cálculo mental: un gramo de estrés o una cantidad infinitesimal de esfuerzo humano para mover su dedo un centímetro y ¡él estará libre de estrés! El control remoto le da a los televidentes el poder para liberarse ellos mismos del conjuro del narrador de historias sin casi ningún esfuerzo. Mire al niño (u obsérvese usted mismo) la próxima vez que juega con el control remoto cambiando de un canal a otro. El no cambia el canal porque está aburrido sino que cambia de un canal a otro cuando quiera que siente que le han impuesto un estado de tensión.

El control remoto acaba con el *qué*. Le permite al televidente deconstruir el contenido de los medios de televisión e impide caer bajo el conjuro del programador. Si un televidente mueve el dial hacia atrás para ver el fin de un programa, ya no tiene su atención cautiva. Los niños con control remoto miran la televisión (la máquina física) jugando con la 'televisión', poniéndola a prueba.

Así como el control remoto le permitió a una generación deconstruir el contenido de la televisión, la palanca de los videojuegos desmitificó su tecnología. Recuerde la primera experiencia que tuvo cuando vio por primera vez un videojuego. Fue probablemente Pong, la representación primitiva de una mesa de ping-pong, con un cuadrado en cada lado de la pantalla que representaba la raqueta y un diminuto punto que

representaba la bola. Ahora recuerde la euforia que sintió jugando el juego la primera vez. ¿Se debió ello a que usted siempre quiso una simulación efectiva de un ping-pong? ¿Se regocijó porque pudo practicar sin tener que comprar toda la mesa e instalarla en el sótano? Desde luego que no. Usted se regocijó simplemente por la capacidad de mover los pixels en la pantalla por vez primera. Fue un momento revolucionario. La pantalla ya no era meramente el terreno de los emisores de televisión.

Gracias a la palanca de juego, así como a la subsiguiente introducción del VCR y de las cámaras de video, nos empoderamos nosotros mismos para mover los pixels. El televisor dejó de ser mágico. Su funcionamiento dejó de ser transparente. Así como el control remoto le permitió a los televidentes deconstruir el contenido de la narración de historias, la palanca de juego le permitió a la audiencia desmitificar la tecnología mediante la cual eran contadas esas historias.

Finalmente, el ratón de computador y el teclado transformaron el monitor de receptor a portal. La programación empaquetada dejó de tener más valor que las palabras que nosotros mismos podemos escribir. Al agregar el módem, el computador se convirtió en un lugar desde dónde emitir con facilidad. Dejamos de ser dependientes del contenido de Rupert Murdoch y del de las estaciones corporativas de televisión y adquirimos la capacidad de crear y difundir nuestro propio contenido. La revolución de Internet fue la revolución de "hágalo usted mismo". Habíamos deconstruido el contenido de las historias de los medios, luego desmitificamos las maneras de transmisión y aprendimos a hacerlo todo por nosotros mismos.

Estas tres etapas de desarrollo -deconstrucción del contenido, desmitificación de la tecnología y finalmente el "hágalo usted mismo" (la autoría participativa)- son las tres etapas mediante las cuales el populacho programado retornó a la condición de pensamiento y acción autónomo así como a la de autodeterminación colectiva.

3. La comunidad electrónica: desde el nacimiento a la reacción

Las nuevas formas de comunidad emergieron enfatizando las contribuciones reales de los participantes, más que cualquier contenido predeterminado que ellos tuvieran en común. En muchos casos, esas contribuciones asumieron la forma no meramente de ideas o textos sino de la misma tecnología en uso.

El temprano espacio virtual interactivo era una economía del don (o del regalo).[ii] La gente desarrolló y compartió tecnologías nuevas sin tener expectativa alguna de obtener rendimientos financieros. Fue bastante gratificante ver uno que su propio correo electrónico o un programa de avisos se difundía entre miles de usuarios. Las tecnologías que hoy se usan en Internet, desde los navegadores y los programas de correo electrónico POP a los videos que se pueden ver en la red sin tener que descargarlos al computador, fueron todas desarrolladas por ingenieros de programación que formaron una comunidad de *shareware*.[iii] La Universidad de Illinois en Urbana-Champaign, donde Mosaic, el precursor de Netscape, fue desarrollado, fue el semillero de un desarrollo nuevo en el campo de la programación. Cornell y MIT también lo fueron, así como muchos otros cientos de grupos de piratas informáticos alrededor del mundo, organizados de forma laxa.

Invariablemente, las aplicaciones de programación desarrolladas por esta comunidad privilegiaron la comunicación por encima de la mera recuperación de datos. Esas aplicaciones eran en su diseño igualitarias. Los chats IRC y los grupos USENET, por ejemplo, presentan las contribuciones publicadas de cada participante en el mismo texto universal ASCII. El Internet fue un medio de sólo texto y su usuario era tan propenso a escribir en el teclado como a leer lo que aparecía en la pantalla. Es como si los promotores iniciales del Internet hubiesen entendido que ese no era un medio para la emisión por parte de unos pocos sino para la expresión de muchos.

La gente se convirtió en el contenido, un giro que ha tenido implicaciones no solamente para la comunidad en línea sino también para la sociedad en su conjunto. La noción de un grupo de gente trabajando de forma conjunta por un objetivo común más que por su auto-interés económico fue algo muy desconcertante para muchos

occidentales cuyas vidas habían estado organizadas alrededor del único propósito de ganar dinero y obtener cierta seguridad personal. La gente que desarrolló las aplicaciones de Internet fue llamada cyberpunks o hackers (piratas informáticos), y sus payasadas fueron comparadas frecuentemente con la de los forajidos del Salvaje Oeste, los hippies, los situacionistas e incluso los comunistas.

Sin embargo, su modelo de organización era mucho más complejo y potencialmente de mucho más alcance que el de cualquiera de sus predecesores contraculturales. Muchos de aquellos pioneros de los medios y de esta tecnología inicial no se habrían considerado parte de ninguna corriente contracultural en absoluto. En efecto, mucho de los modelos de comportamiento en redes y de compromiso colaborativo fueron desarrollados en centros de investigación dedicados a la tecnología militar. Una política del gobierno estadounidense que exigía que todas las firmas que contrataran con el Departamento de Defensa le hicieran pruebas de sangre y de orina a sus empleados para detectar drogas ilegales condujo a una cierta desconexión entre la muchas de las firmas del Valle Silicon y la mayoría de personas de la emergente contracultura computacional. (De hecho, de todas las firmas del Valle Silicon, solamente Sun computing de una forma muy visible se negó a hacerles pruebas a sus empleados.)

Cualesquiera fueran las aplicaciones previstas por la comunidad de tecnología que estaba en desarrollo, los principios operativos de las soluciones finales de redes, así como el estilo de colaboración requerido para crearlas, dieron lugar a una nueva narrativa cultural basada en la autodeterminación colectiva.

Las comunidades en línea surgieron aparentemente de ninguna parte. A finales de los años ochenta, en la costa oeste, uno de los Ken Kesey's Merry Pranksters, Stewart Brand (ahora cofundador de la prestigiosa Global Business Network) concibió e implemento un punto de avisos en línea llamado *The Well* (Whole Earth 'Lectronic Link). En un lapso de dos años, miles de usuarios ya se habían unido en un sistema de comunicación por computador por llamada y allí compartieron sus esperanzas más arraigadas y también sus miedos. Científicos famosos, autores, filósofos y numerosos periodistas acudieron al sitio con el fin de desarrollar sus ideas de forma colaborativa en vez de hacerlo de forma separada. En el entretanto, a medida que el Internet se

desarrollaba, comenzaron a proliferar las discusiones en línea en un sistema llamado USENET. Estas fueron discusiones auto-organizadas acerca de miles de tópicos diferentes. Estas discusiones se esparcieron a comunidades de científicos, activistas, doctores, pacientes así como a muchos otros, dedicados a afrontar problemas de manera colaborativa a través de las que otrora fueran insalvables brechas geográficas y culturales.

La reacción

Estas nuevas comunidades son quizá la razón por la cual los efectos del control remoto, de la palanca de juegos y del ratón de computador representaron una amenaza tremenda a la forma usual de conducir los negocios. Estudios realizados en la mitad de los años 1990's mostraron que familias con computadores con posibilidad de acceso a Internet veían un promedio de nueve horas menos de televisión por semana. Aun más alarmante para aquellos que dependían de la pasividad mecánica de la cultura del consumo, los entusiastas del Internet compartían información, ideas y programas enteros de computador ¡gratis! El software conocido como 'freeware' y 'shareware' dio lugar al surgimiento de una economía del don basada en la comunidad y en el auto-interés mutuo. La gente empezó a pasarse a servicios de noticias y fuentes de entretenimiento alternativos, sin que tuviesen que pagar nada. Peor aun, esta gente estaba mirando menos comerciales. Había que hacer algo. Y algo se hizo.

Es difícil determinar exactamente cuán intencionales fueron los ataques de los medios dominantes al desarrollo del Internet y de la cultura que este medio engendró. Ciertamente, la mayoría de los ejecutivos de los conglomerados mediáticos que nos contactaron a mis colegas y a mí para obtener consejo durante los años 1990's estaban tanto amenazados por la irrefrenada emergencia de la cultura interactiva así como ansiosos por sacarle provecho a estos nuevos desarrollos.

Ellos estaban disgustados por el flujo de televidentes que se habían alejado de la programación de televisión, pero esperaban que ese cambio pudiese ser manejado y finalmente explotado. Mientras muchas de las industrias de contenido existente, tales como la industria de grabación de música, buscaron sacar del negocio tanto a las compañías individuales como a las nuevas categorías (tales como Napster y otras redes

de transmisión entre pares peer-to-peer), la gran mayoría de los ejecutivos no quería clausurar Internet de forma total. De hecho, no fue el gobierno estadounidense, preocupado por la difusión de la pornografía a menores y de tecnología encriptada a estados granuja, quien tomó una acción más directa en contra del temprano y nuevo modelo de colaboración de Internet.

Aunque muchos de los líderes y de los principales accionistas de los conglomerados mediáticos globales se sintieron muy amenazados por el surgimiento de nuevos medios, su esfuerzo consciente por sofocar la difusión irrefrenada del Internet no fue el principal obstáculo a su desarrollo natural. Una revisión de los artículos con citas de los gerentes de TimeWarner, Newscorp y Bertelsman revela que la industria había o desestimado o malentendido la promesa cierta de los medios interactivos.

Los ataques efectivos a la cultura emergente de los nuevos medios no fueron orquestados por hombres viejos en los pisos más altos de torres de cristal sino que surgieron casi como respuestas sistémicas de los viejos medios culturales respondiéndole al nacimiento de su sucesor. Tanto a través de las acciones específicas aunque descaminadas de algunos ejecutivos de los viejos medios como de la respuesta mucho más unilateral de toda una cultura de los medios respondiendo a una amenaza al status quo fue que los medios dominantes comenzaron a echar para atrás los efectos del control remoto, de la palanca de juego y del ratón de computador.

Tomando prestado un término de la ciencia social de los años 1970's, los defensores de los negocios mediáticos declararon que estábamos viviendo en una 'economía de la atención'. Cierto, el espacio virtual podría ser infinito pero solamente hay un cierto número de horas en el día durante las cuales los miembros de una audiencia potencial podría estar viendo un programa. Estas unidades de tiempo humano llegaron a ser conocidas como horas de observación (eyeball-hours) y mucho cuidado y esfuerzo fue empleado en crear programas de televisión y sitios en la red que fueran lo suficientemente pegajosos para obtener minutos de observación y de conexión lo suficientemente largos como para mostrarles un anuncio.

Quizá confidencialmente, el crecimiento de la economía de atención estuvo acompañado de la preocupación creciente acerca del tiempo de duración de la atención de

la gente joven. El cambio continuo de canales de televisión así como otros comportamientos similares llegaron a ser igualados con una enfermedad infantil real pero muy diversamente diagnosticada llamada Desorden de Déficit de Atención. Los niños que se negaban a poner atención eran (de una forma demasiado rápida) drogados con anfetaminas adictivas antes de haber considerado las razones reales de su adaptación a la avalancha de mensajes comerciales.

La desmitificación de los medios, realizada gracias a la palanca de juegos así como a otras de las tecnologías interactivas iniciales, fue rápidamente reversada mediante el desarrollo de interfaces de computador cada vez más opacas. Mientras que los usuarios iniciales de los computadores con plataforma DOS tendían a entender un jurgo acerca de cómo sus computadores guardaban la información y ejecutaban programas, los sistemas operativos tales como Windows 95 que vinieron después pusieron muchas barreras. Aunque esos sistemas operativos hicieron que en varias formas el uso de los computadores se hiciera más fácil, también les impidieron a los usuarios el obtener acceso o control sobre sus procesos más intrincados. Ahora, al instalar un programa nuevo, los usuarios tienen que consultar un 'mago'. ¿Qué mejor metáfora necesitamos para referirnos a la remistificación del computador? La competencia en la informática dejó de significar habilidad para programar un computador y devino mero conocimiento de cómo usar un programa tal como Microsoft Office.

Finalmente, la ética del hágalo-usted-mismo de la comunidad de Internet fue reemplazada por el nuevo valor del comercio. La era de las comunicaciones fue retildada como la era de la información, a pesar de que el Internet nunca había sido realmente un medio para descargar archivos o datos sino para comunicarse con otra gente. La diferencia consistía en que la información, o contenido, al contrario de la comunicación humana, puede ser comprada y vendida. Era una mercancía. La gente pagaría, se pensó, por horóscopos, precios de las acciones y artículos de revistas. Cuando la venta de información en línea no funciono, la gente de negocios se dedico entonces a la venta de productos 'reales' en la línea (on line). Horoscope.com y otros magazines literarios en línea le cedieron el paso a Pets.com y a las librerías en línea. El boom del comercio electrónico arrancó. Pronto el Internet devino en la Ancha Red Mundial. Sus interfaces

opacas y de imágenes pesadas fueron hechas para una creciente forma de comunicación de una sola vía y de solo leer, más apropiada para el comercio que para la comunicación. El Internet fue reducido a una plataforma directa de mercadeo.

El estallido de la burbuja y la re-emergencia de la comunidad

Pocas compañías de comercio electrónico ganaron dinero vendiendo bienes, pero la idea de que se podía vender era lo que importaba. Cuando el comercio electrónico efectivo no funcionó, el Internet fue retildado una vez más como una plataforma de inversiones. La red era el nuevo portal a través del cual la clase media podía invertir en el mercado de acciones. ¿Y en cuáles acciones iba a invertir esa clase media? En acciones de Internet, ¡por supuesto! Como en un esquema de pirámide, todo el mundo estaba involucrado. O al menos así lo creían.

Las crónicas acerca de comunidades en línea tales como The Well, o incluso grupos de discusión de sobrevivientes del cáncer de mama fueron muy pronto opacadas por aquellos empresarios jóvenes y atrevidos que lanzaron IPOs (Oferta Inicial de Precios de acciones anteriormente privadas en bolsas de valores como el NYSE -New York Stock Exchange- o NASDAQ -National Association of Securities Dealers Automated Quotation System-) multimillonarios. El periodismo de Internet, escrito por empleados con opción de compra de los conglomerados mediáticos, dejó de ser la sección cultural de las páginas de los diarios de negocios y del esquema de la pirámide punto.com y se convirtió en la forma dominante de crónica.

Un nuevo medio nacido de la habilidad para abrirse paso entre historias preformateadas estaba siendo usado entonces para promover un nuevo medio igualmente peligroso: la gran pirámide. Un chico listo escribe un plan de negocios. Encuentra unos pocos inversionistas "*angel*"[iv] que lo respaldan lo suficiente como para que atraiga a unos inversionistas de primer nivel. Debajo de ellos, en la pirámide, hay muchas más rondas de inversionistas, hasta que un banco de inversiones se involucra. Otros pocos niveles de inversionistas compran acciones hasta que se toma la decisión de empezar a cotizar en la bolsa. Desde luego, a estas alturas, los inversionistas *angel* y otros inversionistas iniciales

ejecutan su estrategia de salida. Esto se conocía como una maleta de viaje. En cualquier caso, esos inversionistas ya se han ido y al público que ha invertido lo dejan con unas acciones que pronto dejarán de tener valor.

Trágicamente, pero quizá por suerte, la burbuja del punto-com se reventó con la historia que era usada para mantenerla inflada. El ciclo entero, el nacimiento de un nuevo medio, la batalla por controlarlo y la caída del primer bando victorioso nos enseñó un jurgo acerca de la relación entre las historias y las tecnologías a través de las cuales ellas eran diseminadas. Toda esta ordalía nos puede dar la oportunidad para un renacimiento.

De vuelta aquí en el mundo real, el Internet está funcionando muy bien. Mejor que nunca. La Red Ancha Mundial, cuya plataforma muy opaca ascendió básicamente por su capacidad para servir de catálogo en línea, ha sido adaptada para servir muchas de las funciones tecnológicamente más primitivas del Internet original. Las discusiones USENET han renacido como boletines y muros tales como Slashdot y Metafilter. Diarios personales conocidos como weblogs se han multiplicado por mil. Blogger.com proporciona un conjunto de instrumentos de publicación que le permite incluso a un novato el crear un weblog, añadir automáticamente contenidos a la red u organizar enlaces, comentarios y discusiones abiertas. En el breve periodo en el que el Blogger ha estado disponible, ha fomentado una comunidad interconectada de decenas de miles de usuarios. Esta gente no surfea la red. Esta gente está ahora empoderada para crearla.

Surgiendo de la tumba de planes de negocios fracasados, estas comunidades colaborativas de autores y creadores son los verdaderos heraldos de un renacimiento cultural y tal vez político.

4. La oportunidad para el renacimiento

Muchos interpretaron el nacimiento del Internet como una revolución. Muchos de nosotros en la contracultura vimos en el Internet una oportunidad de derrocar a los narradores de historias que han dominado la política, la economía, la sociedad y la religión -para decirlo brevemente, nuestra realidad- y de reemplazar sus historias con las nuestras. Fue un bello y apasionante sentimiento, pero estaba basado en una narrativa particular como cualquier otra. Las revoluciones simplemente reemplazan una narrativa con otra. La narrativa capitalista es reemplazada por la comunista; la de los fundamentalistas religiosos reemplazada por la de los agnósticos. Los medios son diferentes pero las recompensas son las mismas. Lo mismo sucede con la exclusividad de su distribución. Esa es la razón por la cual todos esos cambios son llamados revoluciones. Solamente nos movemos haciendo un círculo.

Esta es la razón por la cual quizá sería más útil entender la proliferación de medios interactivos como una oportunidad para un renacimiento: un momento en el cual tenemos la capacidad para salirnos del todo de la narrativa establecida. Los renacimientos son ejemplos históricos de una recontextualización muy amplia. Gente en una gama muy variada de artes, filosofías y ciencias tiene la capacidad para redefinir su realidad. Renacimiento significa, literalmente, volver a nacer. Es un renacer de ideas antiguas en un nuevo contexto. El renacimiento es un salto dimensional que ocurre cuando nuestra perspectiva cambia tan dramáticamente que nuestra comprensión de los elementos más antiguos, más fundamentales de nuestra existencia se modifican. Las narrativas que hemos venido usando no sirven más.

Miremos hacia el pasado hacia lo que concebimos como el Renacimiento original, el que nos enseñaron en la escuela. ¿Cuáles fueron los principales *saltos* en perspectiva? Un ejemplo es el uso de la perspectiva en la pintura. Los artistas desarrollaron la técnica del punto difuminado y, con él, la habilidad para pintar representaciones tridimensionales en una superficie de dos dimensiones. El carácter de esta innovación es sutil pero definido. No es una técnica para trabajar en tres dimensiones. No es que los artistas hayan dejado de pintar en lienzo y se hayan puesto a trabajar en barro. Más bien, la pintura de

perspectiva le permite al artista relacionar varias dimensiones y así representar objetos tridimensionales en un plano bidimensional.

Otro ejemplo es el cálculo, otra invención clave del Renacimiento. El cálculo es un sistema matemático que nos permite derivar una dimensión de otra. Es una forma de describir curvas con el lenguaje de las líneas y esferas con el lenguaje de las curvas. El salto de la aritmética al cálculo no fue simplemente un salto de nuestra capacidad de trabajar con objetos con dimensiones más grandes sino también un salto de nuestra capacidad para relacionar los objetos de una dimensión con los objetos de otra. Fue un giro en perspectiva que nos permitió orientarnos hacia los objetos matemáticos desde más allá del contexto de su propia dimensionalidad.

Las otras características más importantes del Renacimiento permitieron giros similares en perspectiva. La circunnavegación alrededor del mundo cambió nuestra relación con el planeta en el que vivimos y los mapas que usábamos para describirlo. Los mapas aún funcionaban, pero describían una esfera en vez de un plano. Quienquiera que quisiese trazar un curso de navegación, tenía que ser capaz de relacionar un mapa bidimensional con la nueva realidad de un planeta tridimensional.

De manera similar, la invención del tipo movible y de la imprenta cambió la relación del autor y la audiencia con el texto. La creación de un manuscrito dejó de ser un asunto de un solo punto en el tiempo. La creación de un manuscrito siguió siendo la misma, pero desde entonces el manuscrito pudo ser replicado y distribuido a todo el mundo. Seguía siendo una historia, una narrativa, pero ahora estaba sujeta a la multiplicidad de perspectivas individuales. Esta sola innovación cambió el paisaje religioso en el mundo occidental. La interpretación individual de la Biblia condujo al colapso de la autoridad eclesial y de la naturaleza unilateral de sus decretos. Cada uno pudo exigir su propia relación con la historia.

Nuestro Renacimiento Electrónico

En todos estos casos, la gente experimentó un giro particular en su relación y en su comprensión de las dimensiones. Entendido de esta manera, un renacimiento es un momento de re-encuadramiento. Nos salimos del cuadro de referencia tal y como está

actualmente definido y vemos todo el cuadro en un nuevo contexto. Podemos entonces jugar bajo nuevas reglas.

Esto es similar a la experiencia de un jugador de juegos de computador. Al principio, el jugador jugará el juego de video o de computador de acuerdo con las reglas. Leerá el manual, si ello fuera necesario, y se moverá a través de los varios niveles del juego. Dominar el juego significa, en este punto, haber llegado al fin: haber llegado hasta el último nivel, sobrevivir, convertirse en el personaje más fuerte o, en el caso de los juegos de simulación, haber diseñado y mantenido una familia, una ciudad o una civilización prospera. Para muchos jugadores, esto es lo más lejos a lo que se puede llegar.

Algunos jugadores, sin embargo, usualmente después de haber dominado este último nivel de juego, se aventuran a buscar otros hinchas o grupos de usuarios del juego en el Internet. Allí, ellos se juntaran para alterar los códigos que pueden ser usados para adquirir destrezas especiales en el juego, tales como invisibilidad o una disponibilidad infinita de municiones. Cuando el jugador vuelve al juego con sus códigos secretos, ¿está jugando el juego o haciendo trampa?

Desde una perspectiva renacentista, todavía está jugando el juego, aunque uno diferente. Su campo de juego ha crecido desde el disco compacto en el cual el juego fue instalado hasta el universo entero de computadores donde pueden ser discutidos y compartidos estos códigos secretos y destrezas. El jugador ya no está jugando el juego sino un metajuego. El mundo interno del juego sigue siendo divertido, pero la nueva perspectiva del jugador impone una distancia, de la misma manera en la cual estamos distanciados de la obra de teatro dentro de la obra de teatro en una de las tantas comedias o dramas de Shakespeare. La convención meta-dramática también nos da una nueva perspectiva con respecto a la misma obra. Jugar, tanto como metáfora como experiencia personal, invita a adoptar una perspectiva renacentista con respecto al mundo en el que vivimos. Quizá los jugadores y su cultura de juego hayan sido tan responsables como cualquier otro en el surgimiento de formas de televisión tan manifiestamente similares como Beavis and Butt-head, The Simpsons y Southpark. El gozo que tales programas producen no consiste en el alivio de alcanzar un clímax en la narrativa lineal sino la

emoción momentánea de realizar conexiones. La satisfacción consiste en reconocer aquellas unidades mediáticas satirizadas en cada momento. Esta es una nueva perspectiva con respecto a la televisión, en la cual los programas existen más en la forma de comentario talmúdico: son perspectivas sobre perspectivas sobre perspectivas. Vemos pantallas dentro de pantallas que constantemente nos hacen acordarnos, casi como en una obra de teatro de Brecht, del artificio de contar historias. Es como si estuviéramos viendo una serie de arcos proscénicos y fuésemos invitados como audiencia a considerar si estamos ya incluidos dentro un arco proscénico.

El gran Renacimiento fue un simple salto de perspectiva. En lugar de ver todo en una sola dimensión, llegamos a entender que había más de una dimensión en la cual las cosas estaban ocurriendo. Incluso en el mundo de la pintura Isabelista, con sus anillos concéntricos de autoridad – Dios, el rey, el hombre, los animales – refleja esta nueva manera de lidiar con la simultaneidad de la acción que ocurre a la vez en múltiples dimensiones. Un jugador que se sale del juego y entra a Internet con el fin de encontrar un código con el cual hace trampa ciertamente alcanza el primer nivel de conciencia y destreza del renacimiento.

Pero, ¿qué se puede decir del jugador que aprende a programar juegos nuevos por cuenta propia? El, podríamos argüir, ha alcanzado un cuadro adicional de referencia dentro de nuestro actual renacimiento. El ha deconstruido el contenido del juego, desmitificado la tecnología de su interfaz y se siente listo para abrir los códigos y tornar el juego en una actividad de hágalo-usted-mismo. El ha transitado de la posición de un jugador que recibe el juego pasivamente a la posición de un usuario que lo deconstruye. El mismo ha asumido la posición de autor. El carácter y la calidad del salto dimensional asociado con el renacimiento de hoy consisten precisamente en este salto a la autoría.

La evidencia del renacimiento de hoy es al menos tan profunda como lo fue la del renacimiento que tuvo lugar siglos atrás. El siglo dieciséis conoció la circunnavegación exitosa del planeta a través de todos los mares. El siglo veinte conoció la circunnavegación exitosa del planeta desde el espacio. Las primeras fotos de la tierra desde el espacio transformaron para siempre la perspectiva que tenemos de este planeta. En el mismo siglo, nuestro dominio sobre la tierra fue confirmado no solamente a través

de nuestra capacidad para viajar alrededor de ella sino también para destruirla. La bomba atómica (ella misma el resultado de un intercambio dimensional rudo entre partículas) nos dio la capacidad de ser los autores del propio destino del planeta. Ahora, en vez de ser meramente capaces de comprender la creación divina, hemos alcanzado el poder de controlarla activamente. Esta es una nueva perspectiva.

En la invención del holígrafo, nosotros también tenemos el equivalente de la pintura de perspectiva. El holígrafo nos permite representar no solamente tres sino cuatro dimensiones en una placa. Cuando la espectadora pasa de largo frente a un holograma, puede observar un objeto tridimensional por un cierto periodo de tiempo. Un pájaro puede aletear sus alas en una misma pintura. Sin embargo, aun más importante desde el punto de vista del renacimiento aquí referido, la misma placa holográfica encarna un nuevo principio renacentista. Cuando la placa se rompe en cientos de pedazos, no encontraremos un pedazo que contenga las alas del pájaro y otra pieza el pico. Cada pedazo contiene una imagen apenas perceptible del tema entero. Cuando los pedazos se juntan, la imagen adquiere una resolución mucho mejor. Este saldo en la comprensión dimensional informa disciplinas tan diversas como la anatomía del cerebro y la programación de computadores.

El desarrollo de la teoría de los sistemas, de la matemática del caos y de la mucho más celebre matemática de los objetos fractales corresponden a nuestra analogía con el cálculo. Al confrontar en sus propios términos ecuaciones no lineales por vez primera, matemáticos armados con computadores han alcanzado una nueva comprensión de la manera en que los números pueden ser usados para representar relaciones complejas entre varias dimensiones. Tomando en cuenta que las superficies de nuestro mundo, desde las líneas costeras hasta las nubes, exhiben las propiedades tanto de objetos bidimensionales como tridimensionales, esos matemáticos desarrollaron formas de trabajar y representar objetos con una dimensionalidad fraccional.

Al usar los fractales y sus ecuaciones, ahora podemos representar y trabajar con objetos del mundo natural que desafían el análisis cartesiano. Hemos tornado también a ser capaces de desarrollar modelos matemáticos que reflejan muchas de las propiedades de los propios sistemas de la naturaleza, tales como la auto-similaridad y los grandes

puntos de apalancamiento en lugares remotos. De nuevo, encontramos que este renacimiento se caracteriza por la habilidad de un individuo para reflejar o incluso afectar la gran narrativa, esto es, para escribir el juego.

Finalmente, la respuesta de nuestro renacimiento a la imprenta es el computador y su capacidad para conectarse en red. Así como la imprenta le dio acceso a todos a la lectura, el computador y el Internet le dan a cada uno el acceso a la autoría. El primer Renacimiento nos llevo de la posición de recipiente pasivo a la de intérprete activo. Nuestro renacimiento actual nos lleva del rol de intérpretes al rol de autores. Somos ahora los creadores.

Del mismo modo en que los jugadores de un juego devienen programadores del mismo o como los creyentes en un texto revelado (testamento) devienen creadores de un testimonio, nosotros hemos comenzado a devenir conscientes de cuánto de nuestra realidad tiene de código abierto y está abierto a discusión. Mucho de lo que parecía hardware impenetrable es en realidad software maduro para ser reprogramado. Las historias que usamos para entender el mundo parecen menos explicaciones y más colaboraciones. Hay conjuntos de reglas, solamente tan buenas como su capacidad para explicar los patrones de la historia o para predecir el futuro.

Consideremos la experiencia de un cartógrafo que intenta conversar con una surfista. Ambos pueden alegar que tienen un conocimiento íntimo del océano, pero desde perspectivas muy diferentes. Mientras que el autor de mapas entiende el mar como una serie de líneas de longitud y latitud, la surfista ve solamente el movimiento de las olas que no pueden ser ni siquiera representadas en el mapa del cartógrafo. Si el cartógrafo llamase a la surfista desde la playa y le preguntara si está encima o debajo del paralelo 43, la surfista sería incapaz de responderle. El autor de mapas no tendría otra opción sino concluir que la surfista estaría perdida sin remedio. Pero si a cualquiera de nosotros nos preguntaran a quien escogeríamos para que nos llevara de vuelta a la orilla, muchos de nosotros escogeríamos a la surfista. Ella experimenta el agua como un sistema de olas en movimiento y tiene un chance mayor de navegar a través de ellas por un curso seguro. Cada surfista en cada lugar y en cada momento experimenta un océano enteramente diferente. El cartógrafo experimenta el mismo mapa sin importar otra cosa. Tiene un

modelo mucho más permanente, pero su desventaja es su propensión a equivocarse creyendo que el mapa corresponde de manera precisa al territorio real.

La diferencia entre la experiencia del océano del cartógrafo y la de la surfista es similar a las relaciones pre y post-renacimiento con la historia o narrativa. El primero confía en interpretaciones más lineales y estáticas de la historia con el fin de crear un modelo autoritativo y estático mediante el cual se deduzca su significado. La segunda confía en las percepciones vivas, momento a momento, de las muchas intérpretes activas de la historia con el fin de desarrollar una forma de relacionarse con sus patrones siempre cambiantes. Al final, en un proceso cognitivo no diferente del empleado por una matemática del caos, la surfista aprende a reconocer el orden subyacente de lo que a primera vista parece ser una turbulencia azarosa. Eventos, imágenes y disposiciones que de otra manera parecerían no tener ninguna relación, gracias a una visión del mundo que reconoce la discontinuidad, se muestran ahora conectados los unos con los otros. Para aquellos que no están familiarizados con este estilo de reconocimiento de patrones, las conexiones que ellas trazan pueden aparecer tan desconectadas como son las hojas de te o las cartas del Tarot de los eventos futuros que predice una adivina. Sin embargo, la surfista entiende cada momento y cada evento en su mundo como un reflejo posible de otro aspecto o momento en todo el sistema.

Qué es lo que renace

La experiencia del renacimiento de moverse más allá de los marcos de referencia permite que todo lo antiguo se vea nuevo una vez más. Nos hemos liberado de los mapas que usamos para navegar nuestro mundo y somos libres para crear otros nuevos basados en nuestras propias observaciones. Esto invariablemente conduce a una nueva era de competencia. El Renacimiento puede ser un nacer de nuevo de ideas antiguas en un nuevo contexto, pero ¿cuáles son las ideas nuevas que van a renacer?

Los primeros en reconocer este nuevo renacimiento son los que competirán para hacer que sus ideologías sean las ideologías que renacerán en este nuevo contexto. Esta es la razón por la cual, con la emergencia del Internet, hemos visto el intento de renacimiento de un jurgo de cosas desde el paganismo al libertarianismo, el comunismo y

la psicodelia. Predeciblemente, los mercados financieros y el capitalismo consumista, las narrativas dominantes de nuestra era, fueron los primeros en dirigir exitosamente el renacimiento. Sin embargo, ellos despilfarraron su narrativa con un esquema de pirámide (en efecto, la fuerza aceleradora de los computadores y de las redes tiende a forzar cualquier historia hacia su conclusión lógica) y ahora el renacimiento interactivo esta otra vez a disposición de todos.

Quizá la idea más valiosa para plantar en la sociedad postrenacentista del mañana es la propia noción de renacimiento. La interactivo, tanto como alegoría de una relación saludable y de la programación cultural, como implementación real de una tecnología cuya autoría es ampliamente accesible, reduce nuestra dependencia de narrativas fijas y nos da los medios y el coraje para desarrollar narrativas conjuntamente. El nacimiento de la tecnología interactiva ha permitido un súbito cambio de situación. Hemos visto juntos el genio detrás de la cortina. Todos podemos ver, durante este momento, cuánto de lo que hemos percibido como realidad es, de hecho, meramente una construcción social. Mucho más importante, hemos ganado la capacidad para representarnos a nosotros mismos como genios.

Los mejores ejemplos a la mano de ese conocimiento recibido de forma tan súbita provienen de los místicos. En efecto, muchos de los cyber-pioneros expresaron su perspicacia (véase mi *Cyberia*, por ejemplo)[v] en un lenguaje místico introduciendo términos tales como 'tecnoshamanismo' y 'cyberdelia'. En efecto, de varias formas se siente como si nuestra sociedad estuviese en las fronteras de una experiencia mística, cuando hemos fisgoneado la naturaleza profundamente arbitraria de las historias que usamos para organizar y explicar la experiencia humana. Es en estos precisos momentos en los cuales el viajero se asombra: ¿qué puedo decirme a mí mismo – qué puedo escribir que me haga recordar esta experiencia más allá de las palabras?

Desde luego, muchos de estos garabatos místicos terminan siendo unas perogrulladas supersimplificadas tales como 'todo es uno' o 'yo soy Dios'. Aquellos que se levantan por encima de semejantes clichés, tales como los tratados místicos de Ezequiel o de Julian de Norwich, desafían el análisis racional y cualquier esfuerzo de comprensión. Nuestra única opción, en tal situación, podría ser intentar el preservar sólo la intuición

inicial que nuestros mapas son meramente modelos y que tenemos la capacidad para dibujar mapas nuevos cuando quiera que así lo deseemos.

Esta es la razón por la cual los científicos, matemáticos, ingenieros, gente de negocios, los organizadores religiosos y sociales del último periodo del siglo veinte que han adoptado una perspectiva renacentista en sus respectivos campos, han proclamado también su perspicacia de una forma que categóricamente los aparta de sus predecesores. Los matemáticos del caos (y los economistas que dependen de ellos) ven la teoría de los sistemas como una comprensión enteramente nueva del más profundo funcionamiento de nuestra realidad. Ellos han sido agasajados en las páginas del *New York Times* por haber declarado que nuestro universo está realmente hecho de unas pocas ecuaciones simples llamadas autómatas celulares. Los científicos han abandonado una teoría de organización con la forma de un hormiguero que depende de órdenes de la reina y la han reemplazado con un modelo de abajo hacia arriba de una organización emergente que depende del libre flujo información entre cada miembro de la colonia.

Mucho más importante, sin embargo, estos destellos de perspicacia y de re-estimación radical de ideas antiguamente sacrosantas son seguidos no a cuenta de una reducción de gastos sino de una nueva apertura a la reflexión, la colaboración y el cambio. El mejor beneficio de un giro en el modelo operacional parece ser el entendimiento de que trabajamos meramente con un modelo.

El 11 de Septiembre de 2001: sobrellevando la situación mediante el retraimiento en una visión del mundo

Más que cualquier mapa o narrativa particular que podríamos desarrollar, necesitamos retener la conciencia crucial de que cada una y todas las narrativas son meramente modelos para el éxito comportamental, social, económico o político. Aunque funcionales de manera provisoria, ninguno de ellos es verdadero de forma absoluta. Confundir esos modelos con la realidad sería tan equivocado como creer que el mapa es el territorio. Esta es, más que cualquier otra, la lección más terrible del siglo veinte. Mucha gente, instituciones y naciones tienen todavía que adoptar estrategias que tomen en consideración esta lección.

La industria del petróleo y sus representantes (algunos ahora elegidos en el gobierno de los Estados Unidos) son, por ejemplo, incapaces de entender un modelo de lucro que no involucre la explotación de recursos fijos o limitados. Continúan empujando al resto del mundo industrializado hacia el afianzamiento innecesario de dictaduras opresivas, así como de las guerras que esas políticas invariablemente producen. Las industrias agro-químicas, incapaces de concebir un cultivo particular sino como una especie genéticamente alterada y droga-adicta, no pueden imaginarse el impacto de sus innovaciones en la superficie del suelo del planeta o en sus ecosistemas. En otros ejemplos, más a la mano, la Iglesia de Inglaterra todavía se sigue consumiendo en su defensa de la interpretación literal de eventos bíblicos, y muchas sectas fundamentalistas en los Estados Unidos todavía luchan, muy exitosamente, para prevenir que la teoría de la evolución sea enseñada en las escuelas estatales.

Aunque se pueda encontrar las raíces de los ataques terroristas a los Estados Unidos, al menos parcialmente, en el legado de decisiones equivocadas de política exterior y de energía, esos ataques han incrementado nuestra conciencia del gran abismo entre pueblos con historias aparentemente irreconciliables acerca del mundo y del rol de la humanidad en él. Y, sin embargo, las líneas de separación entre diversas concepciones del mundo son todo lo que se quiera menos claras.

Horas después de los ataques, dos de los ministros fundamentalistas de los Estados Unidos, Jerry Falwell y Pat Robertson, rápidamente encuadraron esos trágicos eventos dentro de sus propias y concretas narrativas acerca de la relación de Dios con la humanidad. Incapaces de, o reticentes a, interpretar el momento apocalíptico como cualquier otra cosa menos que la ira de Dios, culparon a los feministas, los homosexuales, y los defensores de los derechos civiles de la ciudad de Nueva York, por haber provocado este terrible pero divino decreto sobre sí mismos.

En un impulso menos estridente pero igualmente fundamentalista, muchos de los patriotas estadounidenses interpretaron los ataques como el comienzo de una guerra en contra de los valores más sagrados de nuestra nación, una guerra contra el capitalismo y la sociedad libre. Así como muchas banderas estadounidenses fueron izadas en desafío a nuestros antagonistas en el Medio Oriente, así también muchas libertades en los Estados

Unidos fueron sacrificadas a cuenta de la nueva guerra contra el terrorismo. Nuestro nacionalismo ensombreció nuestros valores nacionales, pero nuestra narrativa colectiva fue salvada de la deconstrucción.

Mientras tanto, los defensores incondicionales del capitalismo de libre mercado, que ya habían sufrido el colapso de la burbuja punto-com y de la realidad de una recesión económica que desafía cualquier fe, también tambalearon después del ataque al símbolo más visible del comercio global. Con su dependencia de la expansión perpetua, este signo de resistencia no le ayudó a la narrativa del capitalismo global. ¿No estaba el mundo realmente listo para abrazar los dones de la Organización Mundial del Comercio? Con una visión utópica en la prosperidad económica global tan central a su premisa básica como cualquier visión fundamentalista de una era perfecta de armonía con Dios, los creyentes en la narrativa capitalista respondieron de la única manera en que ellos podían hacerlo. Lanzaron una guerra para defender su historia.

La ruptura más perjudicial fue, desde luego, la que concierne a la narrativa que usamos para sentirnos seguros y protegidos en una sociedad crecientemente global. Los ataques al Pentágono y al World Trade Center, de manera devastadora, y lo peor de todo perfectamente ejecutada, desafiaron la noción de que éramos la única nación singularmente invencible del mundo. La gente que designamos para que nos protegiera demostró ser incapaz de hacerlo. El rápido ascenso de la popularidad del presidente Bush a niveles del 90 por ciento solamente muestra cuánto necesitábamos creer en su capacidad para proporcionarnos la protección paternalmente omnipotente que ordenaba su retórica. Pero tal y como una niña comprende que sus padres no pueden protegerle del bravucón intimidante y abusivo en la escuela, los estadounidenses se vieron forzados a considerar que nuestros líderes, nuestras armas y nuestra riqueza solamente ofrecen aislamiento del mundo grande y malo.

Desde luego, nuestra nutrida complacencia y nuestro sentido de seguridad absoluta han estado siempre infundados. Pero despertar al gran dilema existencial tan súbitamente como lo hicimos fue una experiencia traumática. Nos condujo a volver a los antiguos hábitos. Los antisemitas (y los antisemitas latentes) alrededor del mundo usaron la catástrofe como una nueva evidencia del 'problema judío'. Libros de propaganda zarista

y nazi, tales como los Protocolos de los Sabios de Zion, fueron incluidos en la lista de los libros más vendidos en países como Arabia Saudita donde tales títulos todavía son publicados por las imprentas de los gobiernos. Crónicas de periódicos revivieron libelos sangrientos (que los judíos beben la sangre de adolescentes no judíos) y propagaron la desinformación de que los judíos fueron advertidos acerca de los ataques por sus rabinos a través de radios especiales que tenían en sus hogares. De hecho, tal treta informativa no es nada nuevo. Sin embargo, en la atmósfera de una narrativa trastocada, se propagó más rápidamente, más ampliamente y con mucho mayor efecto que el que de otro modo hubiera tenido.

Los esfuerzos para embutir la nueva guerra de los Estados Unidos en canales tales como CNN alienaron aun más a los televidentes con una actitud más cínica con respecto a la visión dominante acerca de lo que había ocurrido. Teóricos conspiracionistas, activistas de la red e izquierdistas de mente abierta se vieron a sí mismos caer presa de una carta falsificada enviada por correo electrónico por un profesor de escuela brasileño afirmando que las imágenes de video de palestinos que festejaban los ataques habían sido realmente tomadas años antes durante la Guerra del Golfo. Como cualquier otra narrativa, la saga de la contracultura extrema de un 'nuevo orden mundial' dirigido por la familia Bush tenía que ser envuelta en datos nuevos.

Mientras tanto, muchos judíos y cristianos que por años no habían pensado aun acerca de su religión o su etnicidad, se encontraron a sí mismos preguntando instintivamente: '¿cómo impactará esto a Israel?' o '¿se nos vino el Armagedón encima?' Por vez primera en décadas compraron membresía en instituciones religiosas y atestaron sus iglesias y sinagogas buscando tranquilidad, como una forma de encuadrar estas catástrofes dentro de una historia mayor. Como cualesquiera otros, ellos esperaban reconstruir la narrativa que había sido despedazada.

Sin embargo, nuestra concepción del mundo, nuestra visión política, nuestra religión no funcionan de la mejor manera cuando nos proporcionan respuestas fáciles a las preguntas más importantes de la vida. El desafío de toda la gente pensante es el resistirse a la tentación de caer otra vez en una postura polarizada, nacionalista o, Dios lo prohíba, sagrada. Más que retraerse en la creencia simplista e infantil, aunque

temporalmente reconfortante que las respuestas han sido ya escritas junto con toda la historia humana, debemos decidirnos a participar activamente en escribir la historia nosotros mismos. No es suficiente volver atrás a los modelos antiguos, particularmente cuando ellos se han revelado incapaces de explicar la complejidad de la condición humana. Es muy tarde para el mundo occidental para retraerse en el fundamentalismo religioso, acelerando el conflicto global en un esfuerzo por hacer que llegase el tiempo de la edad mesiánica. Es muy tarde para empujar ciegamente hacia un modelo puramente capitalista de la cultura humana. Simplemente hay mucha evidencia de que la mentalidad corto-placista y de cálculos de cierre de cuenta no sirve para las necesidades de nuestra gente o del medio ambiente. Hay muchos más valores alternativos e hilos culturales que han sucumbido al lucro y la eficiencia y que sin embargo pueden ser vitales para la supervivencia de nuestro ecosistema cultural.

En lugar de ello, debemos avanzar hacia adelante en la tarea difícil pero necesaria de inventar nuevos modelos de nosotros mismos, usando las técnicas colaborativas que aprendimos en la década pasada y basándonos en la evidencia real que encontramos disponible alrededor de nosotros.

5. Democracia en red

Los valores engendrados por nuestra todavía en ciernes cultura de redes pueden, de hecho, demostrar ser muy aplicables a los desafíos más generales de nuestra época y ayudar a un mundo que lucha con el impacto del globalismo, con el atractivo del fundamentalismo y con el choque de sistemas de valores en conflicto. La misma sobrevivencia de la democracia como una realidad funcional depende de que aceptemos, como individuos, los roles de adulto consistentes en concebir la forma de la sociedad y de darle dirección.

Las religiones y las ideologías son cosas estupendas, siempre y cuando uno no crea en ellas. Aunque quizá haya verdades absolutas, es presuntuoso que alguien concluya que ha encontrado y comprendido una de esas verdades. Ciertamente, la adopción de un marco de referencia absolutista sirve a muchos propósitos útiles. Una historia aceptada puede unificar la que de otra manera sería una población muy diversa. También proporciona apoyo a un régimen único y tranquiliza a la gente en una época de tensión. Si uno pusiera a un lado el etnocentrismo, la represión de la autonomía y el sofocamiento de las ideas, tales patrones de pensamiento pueden funcionar muy bien por cierto tiempo. Dictadores de todas clases, desde Adolf Hitler a Idi Amin, le debieron parte de su éxito a su habilidad para desarrollar mitologías basadas en un elemento étnico, mitologías que unificaron a su gente bajo la premisa de un solo sentido de identidad. El mito bíblico de Jacob y sus hijos sirvió para unificar a tribus del desierto, antiguamente no aliadas, con los mismos nombres de los hijos de Jacob, que habitaban en el antiguo Sinaí. Ellos no solamente conquistaron gran parte de la región sino que también crearon un régimen estable que duró varios siglos.

Así, estas historias generan cierta clase de funcionalidad. Su relativa estasis, cuando es protegida por los fundamentalistas contra los efectos del tiempo, puede tomar en consideración la adopción e implementación de proyectos de largo plazo que duran generaciones, incluso siglos. Sin embargo, cuando la verdad absoluta de un grupo tropieza con la verdad absoluta de otro grupo, solamente puede ocurrir un conflicto.

Las nuevas tecnologías, los medios de comunicación globales, y la expansión de

conglomerados corporativos transnacionales han hecho que se produzca tal choque de visiones del mundo. Aunque las culturas han estado tomando en cuenta el impacto del cosmopolitismo aun desde antes que los primeros barcos cruzaran el Mediterráneo, la actual proliferación de medios de comunicación, productos y sensibilidades asociados a ellos, así como la inmigración a través de las que fueran fronteras discretas, es de una magnitud sin precedentes.

El globalismo, al menos tal y como es imaginado por los abogados más expansionistas del capitalismo de mercado libre, solamente exacerba los filones de xenofobia más retrógrados y peligrosos. Las aspiraciones del mercado global (tal y como han sido expresadas por el eslogan de Peter Schwartz, co-fundador de Global Business Network, 'Los mercados abiertos son buenos. Los mercados cerrados son malos. Hágase un tatuaje con este mensaje en la cabeza.') equivalen a un blanqueamiento de los valores culturales regionales.[vi] Tales aspiraciones son tan reduccionistas como los principios de una religión fundamentalista. A pesar del estridente individualismo de este tipo de retórica globalista, no hay aquí espacio para el pensamiento independiente o para la elección personal, excepto en la medida en que estén permitidas por las decisiones que uno hace de lo que va a consumir o por la vía que uno escoge para participar en el juego de obtener ganancias. Al confundir las reglas arbitrarias del mercado, hechas por el hombre, con una precondición del universo natural, los abogados globalistas del capitalismo corporativo creen estar liberando a las masas de las restricciones artificialmente impuestas por su gobierno y sus propias formas de religión. Al ver el modelo del mercado libre como si así fueran realmente las cosas, esos abogados ignoran sus propias creaciones y creen que los modelos mentales de los demás son un impedimento a la justa y natural fuerza de la evolución.

Como resultado, el globalismo, excepto para los abogados del mercado libre, ha llegado a significar la propagación del sistema de valores de las corporaciones y firmas de occidente al resto del mundo. Aún más, el rompimiento de la burbuja punto com, seguida por la revelación de la malversación corporativa y de los negociados internos, ha expuesto la dependencia que tiene el capitalismo corporativo de ciertos mitos: historias usadas para cautivar y distraer al público mientras los narradores de historias se vuelan

con sus fondos. Los portavoces del globalismo comenzaron a ser percibidos como si ellos fueran los misionarios católicos del siglo quince que precedían a los conquistadores, preparando a los pueblos indígenas para su eventual colonización. El mercado libre vino a ser entendido como otra forma de mercadeo. El globalismo fue reducido, en la mente de mucha gente lega, a una opaca mitología usada para explotar a la mayoría no iniciada en el mito.

La democracia en red: aprendiendo de la interconectividad natural

El renacimiento actual ofrece nuevas interpretaciones de lo que podría significar la creación de una sociedad global que trascienda las posibilidades descritas por el lenguaje de los mercados financieros. Tal vez no sea muy tarde para promover un globalismo moldeado con base en la cooperación en vez de la competencia, y en el intercambio orgánico en vez de la transacción financiera.

De nuevo, quisiera resaltar que el ingenio y las invenciones de nuestro renacimiento nos ayudan en nuestra búsqueda de una perspectiva de más dimensiones de nuestra relación con otros. El muy famoso primer Renacimiento elevó la masa católica a la condición de congregación de lectores protestantes. Gracias a la imprenta y al movimiento de alfabetización que le siguió, cada persona pudo disfrutar su propia relación con los textos y con las mitologías en ellos descritas. Nuestro propio renacimiento nos ofrece la oportunidad de expandir las dimensiones de estas relaciones aún más, así como de transformarnos de lectores en escritores.

No es una coincidencia que los primeros usuarios de Internet se llegaran a obsesionar con las imágenes fractales que eran capaces de producir. La auto-similaridad tranquilizadora de estos gráficos de ecuaciones no lineales, generadas de forma aparentemente azarosa, evocó las formas de la naturaleza. Un conjunto simple de ecuaciones fractales, repetida mediante un computador, podía producir una imagen tridimensional de un helecho, un litoral o una nube. Un zoom sobre una pequeña sección revela detalles y texturas reflectantes de estos en otros niveles de aumento. En efecto,

cada pequeñísima parte aparece reflejada en el todo.

Para los primeros usuarios de Internet, sentados en la soledad de su casa o de su oficina, conectados el uno al otro únicamente por los pares de cobre de líneas telefónicas, de alguna manera, fue muy inspiradora la forma de un fractal. Comenzaron a estudiar nuevos modelos de interconectividad y pensamiento colectivo, tales como la hipótesis Gaia de James Lovelock y la teoría de la morfogénesis de Rupert Sheldrake, para explicar y confirmar su creciente sentido de una comunidad no local. Para la mitad de los años 1990's, muchos de los usuarios de Internet comenzaron a ver el planeta entero como un solo organismo y a los seres humanos como las neuronas de un cerebro global. El Internet, de acuerdo con este esquema, era una red neuronal que era usada para conectar este cerebro de tal manera que pudiese funcionar de una forma coordinada. En otro modelo de pensamiento colectivo, esta vez celebrada en la contracultura delirante, la conectividad era ella misma un estado preexistente. El Internet era meramente una metáfora, o una manifestación exterior, de una conexión psíquica entre los seres humanos que solo hasta entonces pudo ser comprendida: la realidad holográfica.

En tanto modelos funcionales de la actividad cooperadora, estas nociones no están del todo alejadas de la realidad natural. Biólogos que estudian sistemas complejos han observado comportamientos coordinados entre criaturas que no tienen un esquema de comunicación jerárquico e incluso ningún esquema de comunicación en absoluto. El arrecife coralino, por ejemplo, presenta extraordinarios niveles de coordinación a pesar de que esta hecho de millones de criaturas muy pequeñas. Sorprendentemente, tal vez, el impresionante comportamiento armonioso de la colectividad no reprime la conducta de los individuos. De hecho, la vasta serie de interconexiones entre las criaturas permite que cada una de ellas sirva como un 'punto de apalancamiento remoto' que ejerce influencia en el todo. Cuando un pequeño organismo decide que ha llegado la hora para que comience el ciclo reproductivo, ello activa un mecanismo mediante el cual cientos de miles de arrecifes coralinos pueden cambiar de color durante horas.

Otro ejemplo más observable inmediatamente es la manera en que mujeres que conviven en un mismo espacio muy a menudo sincronizan sus ciclos menstruales. Este no

es un esquema fascista de la naturaleza, que suplanta los ritmos individuales de cada miembro, sino una manera para que cada miembro del grupo devenga mejor sintonizado y receptivo a los cambios sutiles en los estados físicos y emocionales de los otros. Cada miembro tiene más, no menos, influencia en el todo.

Estos modelos de cerradura de fase y auto-similaridad, primero estudiados por matemáticos del caos y eventualmente adoptados por la cultura del Internet, también parecían reflejarse en el espacio mediático siempre en expansión. La noción de grandes puntos de apalancamiento en lugares remotos (el aletear de una mariposa que daba lugar a un huracán en Nueva York) fue entonces demostrada cada día por la esfera de datos capaz de transmitir globalmente una sola imagen en cuestión de minutos. El incidente de un hombre negro golpeado por policías blancos en Los Ángeles es capturado por una video-cámara casera y luego aparece en los televisores alrededor del mundo, de una noche a otra. Finalmente, este segmento de brutalidad policial de 30 segundos conduce a disturbios urbanos a gran escala en una docena de ciudades de los Estados Unidos.

Estos modelos de interactividad y conducta coordinada pudieron haber sido desarrollados en el laboratorio y propagados desde allí, pero fueron adoptados primero por las contraculturas. Entusiastas psicodélicos (gente que consume sustancias tales como el ácido lisérgico o se vieron inspirados por el arte, la escritura y la expresión de la cultura asociada con tales drogas) se vieron atraídos por tecnologías que eran capaces de reproducir tanto los efectos visuales de sus alucinaciones como la sensación de una conexión nuevamente encontrada con otros.

De forma similar, el computador y el Internet impulsaron ciertas líneas de las contraculturas pagana y del movimiento de base 'hágalo-usted-mismo', así como del movimiento cyberpunk, dedicados a alterar la realidad mediante la tecnología. Solamente hasta ahora los efectos sociales de estas tecnologías están siendo considerados por politólogos por lo que tales efectos pueden enseñarnos acerca de la opinión pública y el compromiso cívico.

El orden subyacente de sistemas aparentemente caóticos tanto en las matemáticas como en la naturaleza sugiere que los sistemas se pueden comportar de una manera

mutuamente beneficiosa para todos sus miembros, aun sin una estructura de mando jerárquica. El término que los científicos usan para describir esta auto-organización natural de una comunidad es 'emergencia'.

Tal y como lo hemos visto, solamente hasta hace muy poco, muchos observadores pensaban que una colonia de seres, pongamos las hormigas, recibían órdenes desde arriba: de la reina. Resulta que ésta no es la manera en la que los individuos en una sociedad compleja de insectos saben qué es lo que tiene que hacer. No es un sistema jerárquico. No reciben órdenes del mismo modo que los soldados lo hacen en el ejército. La sorprendente organización de las hormigas 'emerge' de abajo hacia arriba, en una demostración colectiva de cuán evolucionados son los instintos de cada hormiga. En este sentido, no está en absoluto organizada puesto que no hay una burocracia central. La conducta colectiva de la colonia es un fenómeno emergente.

Del mismo modo, el moho que crece en los humedales y bosques puede presentar un comportamiento coordinado extraordinario. La mayor parte del tiempo, los micro-organismos en grupo con apariencia de sedimento se ocupan de sus asuntos muy independientemente los unos de los otros, cada uno rebuscando su comida y desplazándose por su propia cuenta. Sin embargo, cuando las condiciones empeoran, cuando la comida se torna escasa o el piso del bosque deviene seco, las criaturas previamente separadas se fusionan en un solo ser. La gran masa de cieno se mueve, acumulando la humedad del colectivo, hasta que encuentran una región del bosque más hospitalaria y entonces se divide otra vez en criaturas individuales. La conducta colectiva es un rasgo característico, aprendido a lo largo de milenios de evolución. Sin embargo, solamente se activa cuando el grupo esta amenazado. El proceso mediante el cual se toman en cuenta estas estrategias está siendo estudiado por científicos que han comenzado a tomar en cuenta las implicaciones de estos hallazgos para la comprensión de otros sistemas emergentes como las ciudades o las civilizaciones.

A primera vista, la proposición de que la civilización humana imita el comportamiento del cieno es absurda, como un salto evolutivo hacia atrás. La consciencia de un individuo humano es infinitamente más avanzada que la de un solo micro-

organismo en una colonia de cieno. Sin embargo, un meta-organismo humano coordinado no ha de ser confundido con la visión muy estructurada de un 'súper-organismo', una visión presente en los precursores filosóficos del fascismo en los siglos diecinueve y veinte. Al contrario, gracias a la retroalimentación y la iteración hecha posible por nuevas redes interactivas, aspiramos a formar un cuerpo político altamente articulado y dinámico: una genuina democracia en red, capaz de aceptar y mantener una multiplicidad de puntos de vista, en lugar de buscar ni una prematura resolución ni la simplificación a la que tal resolución está asociada.

Esta es la razón por la cual parece que la decisión de otorgarle al público acceso al Internet en la primera parte de los años 1990's anunciaría una nueva era de teledemocracia, activismo político y una rehabilitación de la voluntad colectiva en los asuntos públicos. La emergencia de una cultura de redes, acompañada por una ética de educación acerca de los medios de comunicación, de discusión libre y acción directa, mantuvo la promesa de un sistema político más sensible, receptivo, donde quiera que esa cultura se expandiera.

Sin embargo, muchos de los esfuerzos por crear tal teledemocracia, tales como la página web www.vote.com de Dick Morris, quien fuera encuestador de Bill Clinton, o incluso el sitio de alguna manera más efectivo de acción política www.moveon.org, son simplemente versiones nuevas de la encuesta de opinión pública. Haciéndose publicidad a sí mismos como la nueva fase en un cuerpo político verdaderamente popular y articulado, estos sitios equivalían a un poco más que a una oportunidad para que los políticos sonsacaran lo esencial de unas reacciones más desinformadas y automáticas al asunto de cada día. Vote.com, tal y como el nombre lo sugiere, reduce la democracia representativa a una mera encuesta de mercadeo. Aun si este fuera solamente el marco de referencia para una versión futura mucho más sustancial, estaba basada en una visión fundamentalmente errada de la política como asunto de espichar botones. Esa es la visión que hoy comparten la mayoría de los campeones de la teledemocracia.

¿Qué fue lo que salió mal? ¿Por qué la política en red no condujo a un compromiso en red genuino en los asuntos públicos?

Interferencia en la emergencia

Primero, al presentarse a sí mismos en el rol de perros guardianes en lo cultural e institucional, los gobiernos, particularmente en los Estados Unidos, devinieron el enemigo de la sociedad de Internet. Aunque construido mayormente con dólares de los Estados Unidos, el desarrollo del Internet en un medio público parecía que iba a ser impedido por la propia aversión sistémica del gobierno a la clase de información, imágenes e ideas que propagaba esa red. El miedo del gobierno a los piratas informáticos (hackers) estaba agravado por el miedo a la pornografía y al terrorismo. El resultado fue una diatriba de una legislación mal concebida, que hizo que la sangre de los entusiastas de Internet hirviera. Nuevas leyes de decencia que se proponían reducir la pornografía (las cuales fueron finalmente tumbadas) dieron lugar a gritos contra el recorte de la libertad de expresión. Los asaltos sin fundamento y con metidas de pata contra piratas informáticos jóvenes y sus familias convirtieron a los agentes encargados de hacer cumplir la ley en los Policías Piedrangulares del cyberespacio y al Departamento de Justicia de los Estados Unidos en el enemigo jurado de los miembros más valiosos de la comunidad shareware. Esfuerzos desencaminados (y sin éxito) dirigidos a prevenir la difusión de protocolos de criptografía a través de las fronteras nacionales convirtió también a los promotores corporativos en gente que odiaba al gobierno. Esta tradición de interferencia gubernamental en el surgimiento de un Internet impulsado por una comunidad contrasta con la temprana participación del gobierno laborista del Reino Unido en el apoyo con fondos a la generación de oportunidades para acceder a Internet, tales como centros y terminales públicos de tiempo compartido, los cuales fueron usados inicialmente por colectivos de artistas, líderes sindicales, y activistas. Desde luego, todo esto no fue visto con buenos ojos por la naciente industria británica de Internet, que comparó su lento surgimiento con el de los Estados Unidos y el de otras naciones y lo atribuyó a políticas gubernamentales anticompetitivas y sobreadministradas).

El gobierno de los Estados Unidos llegó a ser conocido como el antagonista de la cybercultura. Hasta el último esfuerzo fue hecho por disminuir el control estatal en la infraestructura global de las telecomunicaciones. El mismo Internet, un proyecto gubernamental, pronto cayó en manos privadas (Internic, y finalmente consorcios

industriales). Pues así como una bacteria tiende a crecer sin límite cuando no hay hongos, del mismo modo el poder de las corporaciones crece cuando el gobierno no ejerce ninguna influencia restrictiva.

Esto no habría sido en sí mismo tan terrible. El comercio electrónico tiene ciertamente sus fortalezas. El desarrollo económico asociado a un Internet motivado por el ánimo de lucro proporcionó a varios países las razones para que sus ciudadanos pudieran conectarse en línea. Sin embargo, un mercado interactivo no es un suelo fértil para una democracia de redes o para la participación pública.

Tal y como lo hemos visto, el objetivo de los mercadólogos en línea es el de reducir la interactividad y la consideración consciente e inducir compras impulsivas. Esa es la razón por la cual el software y las interfaces desarrolladas por los sitios comerciales de la red tendieron a quitar las manos de los usuarios del teclado y a ponerlas en el ratón de computador. Los programas más exitosos, para ellos, llevan a la gente al botón 'comprar' y les dejaría usar el teclado únicamente para poner el número de la tarjeta de crédito y nada más. El Internet que se desarrolló con base en tales prioridades, dominada por la Ancha Red Mundial en vez de los grupos de discusión, trata a los individuos más como consumidores que como ciudadanos. Cierto, los consumidores pueden votar con sus dólares, y de una manera que les hace sentir que están en una comunicación directa con la entidad a cargo – la corporación. Sin embargo, este no es un buen modelo para el gobierno.

Tristemente, los primeros esfuerzos por implementar la teledemocracia han seguido este modelo. Esta es precisamente la razón por la cual estos esfuerzos sufren de los peores síntomas de la cultura del consumo: se enfocan en ideales de corto plazo, promueven procesos de toma de decisión impulsivos y basados en imágenes y además procuran convencer a la gente que hacer clic constituye una forma de acción directa. Cualquiera que cuestione tales esquemas debe ser un enemigo de la voluntad general, un elitista. La teledemocracia es un resurgimiento populista, ¿no es así?

Tal vez. Sin embargo, el sistema de representación en el cual están basadas la mayoría de las democracias fue construido con la intención de contener los efectos de tales resurgimientos populistas. Aunque no hayan estado siempre a la altura de su tarea, el

papel de nuestros representantes es el de pensar más allá del cortoplacismo de los intereses de la mayoría. Ellos son elegidos para proteger los derechos y los intereses de las minorías, la clase de gente y de grupos que hoy por hoy cada vez más son llamados “grupos de interés especial.”

Hacer realidad la promesa de la democracia en red

La verdadera promesa de la democracia en red-ampliada reside no en una suerte de encuesta de mercadeo política realizada en la red sino en la restaurar y animar una amplia participación en algunos de los foros de Internet más activos. Activistas de todas las pelambres tienen ahora la libertad y la facilidad para conectarse en red y para organizarse de forma tal que pueden superar enormes diferencias geográficas, nacionales, raciales e incluso ideológicas. Ya han comenzado a hacerlo.

La mejor evidencia de que algo realmente nuevo esta ocurriendo es la incapacidad de los medios de comunicación dominantes para entenderlo. Las ediciones de noticias más importantes de los Estados Unidos son todavía incapaces de reconocer el tremendo aliento del movimiento de protesta contra la Organización Internacional del Comercio (OIC) debido a la multiplicidad de facciones que cooperan dentro de dicho movimiento. Incapaces de encontrar un solo fundamento que de una manera simplificada explique la lógica de todos y cada uno de sus integrantes, los narradores de historias de los medios concluyen que el movimiento de protesta no tiene ninguna lógica. (En el mismo momento en el que estoy escribiendo esta sección, un presentador de noticias de la CNBC, que cubre una protesta contra el OIC, de una manera condescendiente se ríe de la palabra 'neoliberal' escrita en una pancarta, porque cree que el adolescente que la porta ¡se ha inventado el término!) En realidad, el fundamento multifacético subyacente a las protestas contra el OIC confirma el carácter amplio de su base así como la capacidad de sus miembros, muy desarrollada, para unirse superando los que hasta entonces eran insuperables abismos ideológicos. En efecto, las ideologías obsoletas son las que están cayendo en desgracia al tiempo en que nuevas dinámicas emergen de un naciente organismo político.

Para los políticos que quieren asumir una función de liderazgo más efectiva en un

escenario semejante, la solución interactiva bien puede implicar un nuevo énfasis en la educación. En tal escenario, los líderes pueden usar el Internet para involucrarse con sus electores y justificar las decisiones que ellos han tomado en su nombre, más que para solicitar opiniones momentáneas. Los políticos no pueden esperar que la voluntad colectiva se reduzca a una serie de votos por el sí o por el no según ellos lo determinen. Estos pueden, sin embargo, involucrar al público en una exploración y diálogo continuos acerca de los asuntos sociales así como acerca de su impacto. También pueden intentar el proveer de razones que justifiquen el papel que desempeñan en la institución en la que participan. Los políticos deben aceptar que sus votantes son capaces de entender los cuerpos legislativos como si fueran organismos vivientes. Al hacerlo, los políticos se pueden liberar de la carga de hacerle un despliegue ruidoso a sus decisiones, o de cambiarles el sentido, y en vez de ello pueden usar su tiempo junto con el público para seguirle el pulso al proceso legislativo. Como los profesores y los líderes religiosos, cuyos roles de figuras de autoridad han sido disminuidos por el acceso directo de los estudiantes y de sus congregaciones a la que hasta entonces fuera información secreta, los políticos también tienen que aprender a cumplir su función más como socios que como padres.

Al hacerlo, ellos habrán dejado atrás las certidumbres ideológicas del siglo XX y admitirán el carácter abierto e incierto de un proceso social de co-autoría. Cualquier modelo que escojan rechazará las ideologías estáticas y en su lugar reconocerá el proceso evolutivo a través del cual es hecha cualquier cosa que parezca progreso.

6. Código abierto: Imaginemos la democracia de redes

Un modelo de un proceso abierto y participativo mediante el cual la democracia de redes haría la legislación puede ser encontrado en el movimiento de software de código abierto. Confrontada a las practicas restrictivas de empresarios de software altamente competitivos, así como a sistemas operativos lastimosamente complejos e ineficientes como Microsoft Windows, una comunidad global de programadores decidió encontrar una filosofía de desarrollo mejor. La encontraron en los valores originales de la comunidad del software *shareware*. Concluyeron que el software de propiedad exclusiva está lisiado a cuenta de los múltiples esfuerzos realizados para mantener su código secreto y asegurado. Muchos usuarios no saben que una serie de decisiones arbitrarias han sido hechas acerca del software que usan. No saben que esas decisiones pueden modificarse. Simplemente se ajustan a ellas.

Al publicar el software junto con su código, los promotores del código abierto alientan a los demás a corregir sus errores y a mejorar el trabajo de cada uno. En vez de competir, ellos colaboran y no ocultan la manera en la cual trabajan sus programas. El resultado es el de que cada programadora es invitada a cambiar el código subyacente con lo cual el software puede evolucionar gracias a la multiplicidad de muchos puntos de vista.

Desde luego, este proceso depende de un jurgo de precondiciones. Los participantes en un proceso de código abierto colaborativo deben estar educados en el campo que desarrollan. La gente no pude esperar ser capaz de entender y editar el código subyacente de cualquier sistema sino hasta que se haya tomado el tiempo y haya invertido la energía necesaria para penetrarlo. Muy a menudo, como en el caso de los programas de computadores, eso también depende de estándares abiertos de tal forma que el código esté al acceso de todo el mundo. Sin embargo, estos principios se aplican a muchos otros sistemas. Si aquellos que querrían ocuparse de la revisión de nuestros modelos sociales no están educados por aquellos que han desarrollado lo que ya está en pie, se gastarán la mayor parte de su tiempo de manera ineficiente tratando de reversar las estructuras existentes en un esfuerzo por entenderlas. El progreso sólo podrá ser alcanzado si mentes

nuevas son educadas en los lenguajes actuales, expuestas al fundamento de todas las decisiones que han sido tomadas e invitadas a probar nuevos métodos y estructuras.

Aquellos que han sido invitados a revaluar nuestras estructuras sociales y políticas tendrán de este modo la mejor oportunidad de ganar la perspectiva necesaria para ver las propiedades emergentes de dichos sistemas, así como los canales para una participación activa en ellos. Si nadie es invitado, entonces los precursores de los paradigmas emergentes serán aquellos que estén motivados para entrenarse a sí mismos a pesar los obstáculos puestos en frente de ellos por quienes esperan mantener el control exclusivo del código. Los modelos nuevos que ellos logren idear pueden terminar pareciéndose más a las revoluciones de viejo estilo que a un verdadero renacimiento.

La implementación de una verdadera democracia de código abierto requerirá de nosotros que escarbemos profundamente en el código de nuestro proceso legislativo para que entonces lo hagamos renacer en el nuevo contexto de nuestra realidad de redes. Ello demandará de nosotros el asumir, al menos temporalmente, que nada en absoluto es demasiado sagrado para no ser cuestionado, reinterpretado y modificado. Sin embargo, al hacerlo, llegaremos a ser capaces de sacar a la democracia de su crisis y de ponerla en una nueva fase de desarrollo.

Empero, como el alfabetismo, el ethos y el proceso del código abierto son difíciles si no imposibles de controlar una vez que ellos han sido iniciados. Una vez que la gente esté invitada a participar, digámoslo así, en el proceso de codificar un programa de software, comenzará a cuestionar todo lo que reste del mundo que esté abierto a la discusión. La gente ha estado habituada a ver el software como una cosa establecida e inviolable – algo casado con el computador. Esta es la circunstancia dada. Con una conciencia de código abierto, la gente es libre de descubrir que los códigos del software han sido hechos por gente, algunas veces con agendas que no habían estado abiertas al escrutinio publico. Una de las ideas más comúnmente comprendidas en el contexto del actual renacimiento es la de que lo que ha sido asumido como hardware es, de hecho, software que puede ser reprogramado. La gente ha comenzado a ver todo aquello que parecía haber sido escrito en piedra – desde las prácticas médicas hasta la Biblia – como construcciones sociales sujetas a revisión. Del mismo modo, en tanto aumenta la

conciencia pública de la teoría de la emergencia, la gente ha comenzado a ver su mundo diferentemente, poniendo en todas partes en evidencia los principios que lo gobiernan. Temas anteriormente esotéricos tales como el diseño urbano o la política monetaria han tornado a ser mucho más centrales en la media en que el público que empezado a reconocer el poder de la especialidad en esos temas para establecer reglas mediante las cuales la sociedad alcanza su propia existencia.

Esto marca un profundo cambio en nuestra relación con la ley y la práctica del gobierno. Nos desplazamos de la actitud de simplemente obedecer la ley a entenderla, a ser capaces de escribir la ley; de adherirnos al mapa, llegamos a ser capaces de entenderlo y finalmente de hacer uno nosotros mismos. Por lo menos, somos conscientes de que las decisiones que tomamos por nuestra propia cuenta tienen el efecto de moldear nuestra realidad futura y de que esas decisiones no están preordenadas sino que son hechas e implementadas por gente como nosotros.

Al contrario de lo que ocurrió en los años 1960s, cuando la gente cuestionó las autoridades con el fin de reemplazarlas (revolución), los activistas de hoy nos han obligado a revaluar la premisa subyacente de una autoridad que funciona de arriba hacia abajo como principio organizador (renacimiento). Modelos organizacionales que funcionan de abajo hacia arriba, desde el cieno hasta las protestas contra la OIC, parecen mejor capacitadas para encauzar la sensibilidad participativa de hoy. En efecto, la edad de la ironía parece haber llegado a su fin, no simplemente porque el sueño americano haya sido interrumpido por el terrorismo y los shocks económicos sino porque unos occidentales diestros en los medios ya no están satisfechos con una interpretación de la actualidad a través de las meditaciones cínicas de segunda mano de los periodistas de las revistas. La gente quiere ocuparse directamente de los temas de actualidad y quiere ver todas las reglas establecidas como algo listo para ser reinterpretado, rediseñado y rehecho.

Aplicando la teoría

¿Qué ocurre cuando el modelo de desarrollo del código abierto es aplicado, digamos, a la economía? En los Estados Unidos significaría llegar a darse cuenta que las reglas de

juego económico no son más que reglas. Funcionando como un código cerrado, la Reserva Federal ejerce el derecho exclusivo para emitir moneda. Silenciosamente removida de cualquier relación con una moneda real como el oro o la plata por el presidente Richard Nixon en la primera parte de los años 1970s, el valor de la moneda de los Estados Unidos depende enteramente de una construcción social. Lo sepamos o no, todos participamos en la creación de su valor al competir con otros por dólares. Por ejemplo, cuando una persona toma prestado dinero de un banco (un agente, en cierto sentido, de la Reserva Federal) en la forma de una hipoteca, esa deudora debe pagar al banco dos o tres veces la suma original que ha tomado prestada. Estos fondos adicionales no son emitidos, pero en un sistema de código cerrado tienen que salir del bolsillo de alguien. Del mismo modo, cada vez que un estudiante quiere comprar uno de mis libros, con el fin de poder hacerlo, ella tiene que entrar en la economía y ganarse alguno de esos vales sofisticados llamados dólares. Nuestra transacción es intermediada por la Reserva Federal, la cual tiene el monopolio en este sistema cerrado de moneda.

Mientras tanto, el valor real de esta moneda, y el esfuerzo requerido para obtenerla, es fijado más por los especuladores financieros que por sus usuarios reales. La especulación equivale a cerca del 90 por ciento de las transacciones en moneda estadounidense realizadas cada día. De acuerdo con esta cifra, el gasto real y la economía real son una función pequeñísima y secundaria del dinero: el perro es realmente batido por su cola.

¿Qué sucedería si la moneda llegase a funcionar como un sistema de código abierto? En algunas comunidades, la moneda ya lo es. Esas comunidades no imprimen billetes falsos sino que catalizan sus economías regionales mediante el uso de monedas locales, unos recibos creados localmente que pueden ser intercambiados en una región particular en lugar de las notas de la Reserva Federal o del efectivo. Se ha demostrado que el uso de estas monedas, promovido por organizaciones tales como la Sociedad E. F. Schumacher, acelera el intercambio de bienes y servicios en una región al incrementar el poder de compra de sus miembros. No hay un cargo adicional de la Reserva Federal relativo a la creación y al mantenimiento del efectivo, ni tampoco el riesgo de que el gobierno deprecie esa moneda debido a asuntos que no tienen nada que ver con la

producción y el consumo reales.

Como cualquier otro sistema que funciona de abajo hacia arriba, la creación de moneda local desarrolla modelos transaccionales apropiados a la escala de las transacciones reales y de las comunidades en que aquellas tienen lugar. Mientras que las notas de la Reserva Federal, o por la misma razón los euros, serían adecuados para un mercader que las usa a través de las fronteras nacionales, las monedas locales proporcionan una gran fluidez y garantizan una rendición de cuentas entre los miembros de la misma comunidad.

Gracias a las relaciones dinámicas posibles en una sociedad de redes, no necesitamos escoger entre monedas locales y monedas de código cerrado. Una perspectiva post-renacentista con respecto a asuntos económicos hace posible que las dos lleguen a existir, funcionando simultáneamente en diferentes ordenes de magnitud.

En una sociedad diseñada de acuerdo con los ideales del código abierto, 'piensa globalmente, actúa localmente' deja de ser un mero eslogan. La relación de una acción de un individuo o una comunidad con el sistema en su conjunto puede ser experimentada muy fácilmente. Por ejemplo, una promotora de un software de código abierto puede escribir sólo unas pocas líneas útiles del código, digamos el protocolo que permite el funcionamiento de comunicaciones infrarrojas en el sistema operativo Linux. Verá que su contribución se interpola con el corazón del sistema operativo y se difunde entre todos los que quieran usarla. Ella le habrá permitido a miles de usuarios de Linux conectar sus teléfonos celulares, PDAs y otros artefactos a sus computadores por vez primera. Y ella habrá hecho todo eso desde su casa, en su tiempo libre.

Del mismo modo, una promotor que deja abierto un hueco de seguridad en un software verá de una forma muy dramática los resultados de su acción cuando un gusano de software, escrito por un programador criminal, penetre el correo de miles de usuarios, enviando réplicas de sí mismo a través del Internet, algunas veces durante varios años.

Los miembros de una comunidad de código abierto son capaces de experimentar cómo sus acciones afectan al conjunto. Como resultado, ellos llegan a ser mucho más conscientes de cómo las decisiones que toman momento a momento se pueden alinear mejor con los asuntos más importantes de los cuales ellos se ocupan. Una programadora

ocupada con el consumo de energía y con el medio ambiente puede tomar tiempo adicional para considerar como una rutina particular de protección de la pantalla afecta el patrón de consumo de energía de un monitor particular. La programadora ya sabe que si el código es usado por millones de máquinas, cada esfuerzo por reducir el consumo de energía en una cantidad minúscula podrá ser amplificada en un ahorro de energía mayúsculo. (De hecho, se ha calculado que la energía requerida para hacer funcionar todos los televisores y computadores en los Estados Unidos que están en este momento en el modo dormido equivale a la producción total de una planta entera de energía de tamaño promedio.)

La experiencia del desarrollo del código abierto, o aun sólo la aceptación de su valor como un modelo para otros, proporciona un modelo real para el cambio profundo de perspectiva que necesitamos si queremos desplazarnos hacia un entendimiento emergente y más en red de nuestro propio mundo. La comunidad local debe experimentarse como un lugar dónde implementar políticas, de forma incremental, de forma que al final se produzca un efecto sobre todo el conjunto de la sociedad. Por ejemplo, los ambientalistas que se preocupan por el bosque de selva húmeda del Brazil seguramente dejarán de fumar antes de asistir a la próxima manifestación en favor de la protección de los pulmones del planeta. La activista que organiza protestas contra los productos agrícolas genéticamente modificados se negará a que sus hijos coman en McDonald's, e incluso hará que lleven su propio almuerzo a la fiesta de cumpleaños de uno de sus amigos. La consistencia entre la creencia y el comportamiento deviene la única manera para hacer que nuestros diseños de la realidad se vuelvan reales.

El código cerrado: sin justicia no hay poder

Un modelo de código abierto para una política emergente, participativa, de abajo hacia arriba nos obligará, o nos permitirá confrontar los asuntos de nuestro tiempo más directamente. Usando la lógica del programador de computadores, cuando encontramos un problema que no puede ser resuelto atacando un nivel del software social, debemos proceder al siguiente nivel. Si es necesario, debemos escarbar hasta el lenguaje mismo de la máquina.

Por ejemplo, la malentendida crisis de energía de hoy proporciona un ejemplo deslumbrante de los lastres de una forma de definir políticas de código cerrado. El mundo occidental es innecesariamente adicto a los combustibles fósiles y a otras mercancías energéticas no porque las energías alternativas no estén disponibles sino porque los modelos de negocio de producción de las energías alternativas no podrían ser tomados realmente en cuenta sin trastocar a las corporaciones y las economías más poderosas del mundo. Es así de simple.

La fuente de energía solar, geotermal y otras fuentes renovables son muy fáciles de instalar en una gran variedad de usos. No son estimuladas ni mediante políticas tributarias ni mediante capitales de riesgo, porque no tiene sentido para una industria y una economía que han basado su modelo de negocios en la explotación de recursos fijos y caros: un modelo de código cerrado. Como resultado, sufrimos una crisis ambiental potencialmente irreversible y un conflicto geopolítico que ya está tornando a salirse peligrosamente fuera de control.

El mantenimiento de tales desequilibrios depende de procesos de código cerrado. El poder de dictadores títeres en países que producen petróleo no es perpetuado meramente por los aviones de guerra de los Estados Unidos sino también por sus propias economías, en las cuales el origen de la riqueza depende de la explotación de tales recursos. Si esas naciones tuviesen que competir en el mercado global mediante la producción de bienes y servicios, entonces una población pasiva y sin educación ya no le generaría a sus monarcas la riqueza a la que están acostumbrados. Tal y como son las cosas, los campesinos solamente necesitan ser educados para cavar el suelo. Esta mentalidad de código cerrado atraviesa todo el ciclo de distribución. En ninguna parte es más evidente este imperativo del código cerrado de una economía basada en el petróleo que en el nombramiento, por parte de la rama judicial (que no representa a su pueblo), de un presidente que representa a la industria del petróleo.

7. Conclusión

La nueva transparencia posible gracias a la interactividad del espacio mediático le permite incluso al lector causalmente interesado llegar a saber por que la política exterior y la política doméstica de las democracias occidentales se han convertido en las caricaturas de sí mismas. Yo no quisiera entonar aquí el canto partisano de la revolución. En lugar de ello, voy a mostrar cómo una creciente voluntad de ocuparse en el código subyacente del proceso democrático puede finalmente manifestarse en un llamado muy amplio a revisar nuestras estructuras legales, económicas y políticas en una escala sin precedentes, excepto quizá en el caso de revoluciones muy profundas. La transparencia en los medios de comunicación hace que la información devenga accesible a todos aquellos que nunca tuvieron acceso a ella. El acceso a la tecnología de los medios empodera a la misma gente que discute cómo es que querría cambiar el status quo. Finalmente, las tecnologías de red permiten la colaboración en línea en la implementación de nuevos modelos, y la propia organización del activismo social y de los esfuerzos de socorro a nivel mundial. Las buenas noticias, para aquellos dentro de las estructuras de poder actuales, es que no vamos a entrar en una fase de revolución sino en una de renacimiento. No nos estamos dirigiendo hacia el derrocamiento de estructuras democráticas o el reemplazo de los procesos parlamentarios o legislativos sino hacia su reinvención en un contexto participativo enteramente nuevo. En este sentido, la gente deviene en una nueva clase de ratones de biblioteca, capaz de ocuparse de asuntos públicos y de participar en las estructuras de poder de una manera enteramente nueva. El régimen actual, en el sentido más amplio, habrá llegado a ser el último si logramos dirigir sus estructuras y políticas hacia modalidades de renacimiento de una dimensionalidad, emergencia, escala y participación ampliadas.

Mi consejo: No luche contra los abogados del régimen. Deje que se le unan. Elija creer que el renacimiento que describo ya ha ocurrido. En lugar de mirar hacia adelante en busca del día en el cual la justicia será impartida, afirme que ya vivimos en un mundo justo. Declare que estamos simplemente luchando por más justicia.

Los movimientos, como tales, han devenido obsoletos. El estilo narrativo de su

propio despliegue es incompatible con la sensibilidad del renacimiento. Los movimientos añoran la salvación del mismo modo en que lo hacen los utopistas o los fundamentalistas: un creciente número de personas deviene consciente de la manera en la que movimientos de todas las estirpes justifican injusticias tremendas en nombre de una justicia que llegará en un momento futuro. La gente está aprendiendo de su experiencia y de su conexión con los procesos políticos a medida en que interviene en ellos y toma un lugar en la lucha. Ya no vale la pena creer en nada.

Esta es la razón por la cual tenemos que argüir en favor de vivir en el ahora con el fin de efectuar cualquier cambio real. No podemos posponer la alegría. Una vez que hemos empezado a andar este camino, no hay nada que nos detenga. Hemos comenzado a ver la irrealidad del dinero. Hemos comenzado a ver cómo la salvación ha sido intercambiada por la jubilación a un tiempo en el que los occidentales han suspendido por ello sus vidas y su ética. (La gente trabaja para compañías que odian e invierten en corporaciones cuya ética detestan, con el fin de asegurarse una buena jubilación.) Hemos visto los obstáculos artificiales a las políticas apropiadas de energía, de relaciones exteriores, de planeación urbana, de salud asequible como lo que realmente son: artificiales. Mientras tanto, lo que podemos alcanzar se presenta a sí mismo en una escala mucho más real cuando nos ocupamos de ello aquí y ahora.

Sí, tenemos que cambiar las estructuras políticas. Sin embargo, debemos permitir que las nuevas estructuras con la que reemplazaremos las antiguas emerjan de una miríada de nuevas relaciones que comiencen a generarse una vez que la gente actúe y se comunique en el presente, en vez de ponerse a hablar acerca de un futuro ficticio.

La premisa subyacente depende todavía de la noción de progreso. En efecto, las cosas deben mejorarse pues de otro modo muchas de las cosas que hacemos no tendría sentido. Empero, nuestra comprensión del progreso debe desprenderse de una noción falsa de crecimiento, o de una idea de salvación aún más peligrosa. Nuestro entendimiento debe reconectarse con la medida más básica de justicia: ¿cuánta gente es capaz de participar?

Nuestros expertos de mercadeo nos dicen que ellos fracasan en su objetivo de anunciarle a los usuarios de Internet y a los progresistas culturales porque esta psicografía

nueva y resistente simplemente quiere ocuparse, de una manera auténtica, de experiencias sociales. Esto ha de sonar como buenas noticias para quienquiera que desee de forma auténtica extender nuestra autonomía colectiva. Esta población está hecha no de clientes a quienes usted tiene que venderles o de votantes a quienes usted debe consentirle los caprichos, sino de socios en quienes usted debe confiar y con quienes usted puede actuar.

Trátelos así y se sorprenderá de cuántas cosas pueden hacer juntos.

* Traducción del inglés de Juan Gabriel Gómez Albarello©, con base en la edición de acceso abierto realizada por Demos. http://www.demos.co.uk

i Karen Armstrong, *A History of God.* (London:Vintage, 1999).

ii *First Monday,* 'The High-Tech Gift Economy'. Richard Barbrook, 1998, http://www.firstmonday.dk/ issues/issue3_12/barbrook/

iii "Se denomina **Shareware** a una modalidad de distribución de *software*, tanto como juegos como programas utilitarios, para que el usuario pueda evaluar de forma gratuita el producto, por un tiempo especificado, aunque también las limitaciones pueden estar en algunas de las formas de uso o las capacidades finales." "Shareware." *Wikipedia, La enciclopedia libre*. 13 may 2008, 01:22 UTC. 20 jun 2008, 04:14 http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shareware&oldid=17337322. (Nota del traductor)

iv **Inversionista Angel** es una persona física o una empresa dispuesta a invertir en empresas que están iniciando sus actividades empresariales (startup) o piensan iniciar actividades comerciales o empresariales, pero no cuentan con el aporte financiero necesario para emprenderlas. "Angel investor." *Wikipédia, a enciclopédia livre*. 6 Jun 2008, 03h21min UTC. 25 Jul 2008, 17h52min http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Angel_investor&oldid=10894224. (Nota del traductor)

v Douglas Rushkoff, *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*. (Flamingo, 1994).

vi *Wired Magazine*, July 1997 (http://www.wired.com/wired/archive/5.07/longboom_pr.html)